Le journal de l'animation
Mensuel pratique de l'animation éducative, sociale, sportive et culturelle

Spécial vacances

40 jeux et tours express

avec rien ou trois fois rien

Un bon animateur a toujours plus d'un tour dans son sac (à dos !). De la même manière qu'il se doit toujours d'avoir en tête une chanson, une histoire à raconter, un jeu à proposer...

Les 40 petits tours proposés dans ce dossier vous permettront d'étonner les enfants et de combler les « terribles » temps morts, avec rien ou trois fois rien : de petits accessoires toujours utiles, comme du papier, un crayon, un bout de ficelle ou encore un jeu de cartes...

• Par Marcel Repeire.
• Ill. : Christophe Montagut.

Petits trucs et grandes astuces

▸ Les enfants raffolent des petits tours de magie et défis, et sont capables de les présenter plusieurs fois, quitte à ce que la solution se perde en cours de route ou que le truc soit vraiment apparent pour les spectateurs.

▸ Certains adolescents sont même particulièrement habiles dans ce domaine, au risque de nous faire prendre des vessies pour des lanternes.

▸ Les adultes, et souvent les animateurs, en connaissent aussi quelques-uns qu'ils amènent habilement au cours d'une conversation autour d'un verre, pendant un repas, dans un moment d'ennui, dans un lieu peu intéressant.

▸ Et les personnes âgées les apprécient, lorsque l'on y met un peu de cérémonial et d'élégance. Cela leur rappelle souvent un ancien parent qui faisait toujours son petit numéro à l'occasion d'une fête familiale.

▸ On l'aura compris, ces petits tours express sont de vrais outils pour les animateurs, et cela quel que soit l'âge de leur public.

▸ Ne nous trompons pas, ces petits tours demandent un vrai savoir-faire, de l'entraînement dans la présentation et le boniment, et surtout l'esprit d'à-propos pour les présenter au bon moment.

▸ Alors bons jeux à tous !

Attention aux Petits Jeux Cons*

▶ PJC, tel est le nom de code de ces petits jeux qu'il ne faut pas proposer, parce qu'ils sont humiliants, dégradants, avec pour seul objectif de ridiculiser un joueur face aux autres.
▶ Les PJC passent de génération en génération et ont des relents de bizutage (interdit par la loi !). Ils défendent l'idée antisociale que pour rentrer dans un groupe, il faut d'abord passer par une étape d'humiliation.
▶ L'un des plus connus est celui du « nain » : un joueur « prête » ses bras à un autre, derrière lequel il se tient, et essaie de le nourrir ou de lui laver les dents. On retrouve là la moquerie par rapport au handicap et le jeu avec la propreté et la nourriture. Difficile d'être ensuite cohérent dans les règles de vie au moment de la toilette ou des repas ! Souvent reviennent aussi les jeux à connotation sexuelle ou dangereux moralement ou physiquement.
▶ Pour l'animateur, le principe reste de ne jamais ridiculiser une personne, quels que soient son âge ou son apparente acceptation, et d'éviter les postures ou les attitudes gênantes. De la même manière, n'utilisez pas de surnoms idiots ou de formules bêtifiantes que l'on fait répéter plusieurs fois jusqu'à obtenir une phrase plus que douteuse.
▶ En règle générale, n'hésitez pas à participer à côté des spectateurs, pour vous mettre au même niveau que le groupe. N'oubliez pas que l'animateur n'est pas la star d'un jeu télévisé ! Restez dans la simplicité et la cordialité, évitez toute vulgarité. Recentrez gentiment mais fermement toute personne qui « dévie ». Et ne placez jamais un participant dans une position physique, morale ou psychologique que vous n'aimeriez pas tenir.
▶ Enfin, soyez toujours attentif au participant qui se désigne d'office ou que le reste du groupe impose : c'est toujours celui ou celle qui a un problème d'intégration et ce n'est pas les PJC qui l'aideront ! Sachez aussi que si c'est à vous que l'on demande d'être « victime », c'est que le groupe à quelque chose à vous signifier. Mais en habile animateur, vous saurez toujours retourner – gentiment – la situation. Et durant vos animations, et surtout celles où vous ne participez pas directement, soyez vigilants, il n'est pas question de faire semblant de ne pas avoir vu ou de ne pas vouloir prendre position quand un comportement ou une phrase prononcée vous dérange. Ne rien dire, c'est accepter.

* On les trouve aussi sous le nom de JBM, « jeux bêtes et méchants » ou JBC, « jeux baise-couillons » : les termes sont aussi élégants que leur contenu !

CALCULS ASTUCIEUX

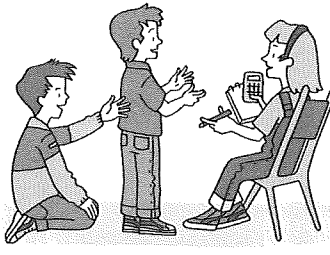
Les chiffres ont des propriétés étonnantes, qui peuvent être utilisées pour réaliser des tours qui épateront votre public !

1 DEVINER UN NOMBRE

calculs astucieux

▶ A partir de 8 ans | Matériel du papier, 1 crayon, 1 calculette | Joueurs 2 | Durée 10 min

◗ **But :** Deviner un nombre.
◗ Demander à la personne choisie d'écrire, sans vous la montrer, l'année de sa naissance, puis une année où il lui est arrivé quelque chose d'important.
◗ Puis de noter ensuite l'âge qu'elle aura au 31 décembre de l'année en cours. Et, enfin, le nombre d'années écoulées entre le jour où vous proposez ce jeu et la fameuse année où il s'est passé quelque chose !
◗ Confiez-lui votre calculette pour qu'elle fasse l'addition et annoncez-lui sans regarder le résultat : 4008.
◗ En fait, le total demandé est toujours égal à deux fois la valeur de l'année en cours.



2 TABLEAU MAGIQUE

calculs astucieux

▸ A partir de 6 ans — Matériel : les 6 cartes ci-dessous — Joueurs : 2 — Durée : 10 min

◗ **But :** Trouver un nombre choisi secrètement par une personne.

◗ Présenter à la personne avec qui l'on joue les 6 cartes ci-contre, et lui demander de choisir, sans le communiquer, un nombre entre 1 et 61.

◗ Lui demander ensuite de vous indiquer les tableaux dans lesquels le nombre choisi se trouve.

◗ Une fois que le participant a indiqué son choix, additionner mentalement le chiffre en haut et à gauche de chacun des tableaux désignés.

◗ Le total donnera la bonne réponse... qu'il est alors possible d'annoncer fièrement !

◗ Astuce : il est possible d'agrandir les tableaux ci-joint à la photocopieuse. On peut aussi les reproduire sur un tableau pour rendre le tour plus spectaculaire.

Carte A

1	3	5	7	9	11	13
15	17	19	21	23	25	27
29	31	33	35	37	39	41
43	45	47	49	51	53	55
57	59	61				

Carte B

2	3	6	7	10	11	14
15	18	19	22	23	26	27
30	31	34	35	38	39	42
43	46	47	50	51	54	55
58	59					

Carte C

4	5	6	7	12	13	14
15	20	21	22	23	28	29
30	31	36	37	38	39	44
45	46	47	52	53	54	55
60	61					

Carte D

8	9	10	11	12	13	14
15	24	25	26	27	28	29
30	31	40	41	42	43	44
45	46	47	56	57	58	59
60	61					

Carte E

16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59
60	61					

Carte F

32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59
60	61					

3 DEVINE MON ÂGE

calculs astucieux

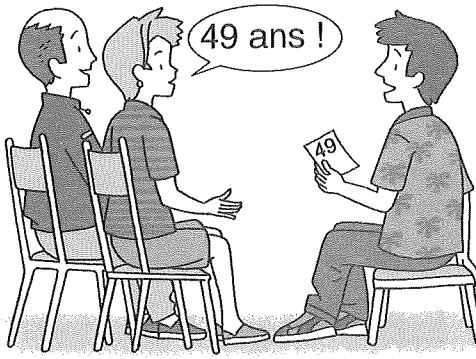
▸ A partir de 6 ans — Matériel : du papier et 1 crayon — Joueurs : 2 — Durée : 10 min

◗ **But :** Trouver un chiffre choisi secrètement par une personne.

◗ Annoncer (avec humour) que vous allez, enfin, connaître l'âge de madame X (ou monsieur Y), qui ne veut pas quitter sa place de président(e) du conseil d'administration de votre centre (par exemple...).

◗ Demander à l'intéressé(e), avec le plus beau des sourires, de noter discrètement son âge sur un bout de papier, sans vous le montrer. Puis de multiplier ce nombre par 3, d'ajouter 6 et de diviser le tout par 3.

◗ Il ne vous reste plus qu'à soustraire 2 du résultat qu'il(elle) vous donne pour connaître son grand âge. N'oubliez pas d'ajouter un peu d'humour à votre réponse !

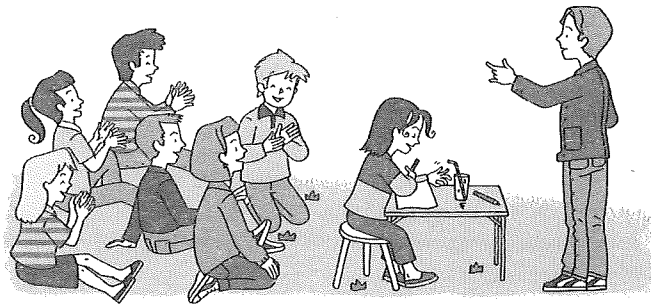


4 TOUJOURS CINQ

calculs astucieux

▶ A partir de 6 ans | Matériel du papier et 1 crayon | Joueurs 2 | Durée 10 min

◗ But : Trouver un nombre choisi secrètement par une personne.
◗ Demander à une personne d'écrire un nombre sans le montrer. Puis d'y ajouter 7, de multiplier le tout par 2, de soustraire 4, de diviser par 2 et, pour finir, de retrancher du total le nombre choisi au départ.
◗ Annoncer le résultat qui, quel que soit le nombre initial, sera toujours 5 !



5 CHIFFRES-MACHINE

calculs astucieux

▶ A partir de 8 ans | Matériel du papier, 1 crayon, 1 calculette | Joueurs 2 | Durée 10 min

◗ **But :** Découvrir que les chiffres peuvent parfois se transformer en lettres !

◗ Les chiffres codés à 7 bâtonnets ont été adoptés pour les affichages électroniques en 1958, ils permettent également d'autres amusements simplement en retournant sa calculette. Voici quelques opérations à proposer pour amuser ses camarades. Pour ceux qui ne connaissent pas le truc, une fois de plus la réponse ne sera pas aussi évidente que cela !
◗ 6 que multiplie 8 513 indique le nom du château dans lequel Henri III fit assassiner le duc de Guise : 510 BLOIS.
◗ 5 que multiplie 142 741 indique tendance météorologique de la s maine qui vient : 713705 SOLEIL.
◗ 20 988 990 que divise 555 révè un fameux best-seller à lire sans ta der : LA BIBLE !
◗ 1 331 550 que divise 37,5 t'annon que tu as sans doute celle des maths si tu as trouvé le résultat de tête !

6 12 345 679

calculs astucieux

▶ A partir de 8 ans | Matériel du papier, 1 crayon, 1 calculette | Joueurs 2 | Durée 10 min

◗ **But :** Découvrir une étrange particularité des chiffres.
◗ Demander à la personne choisie d'écrire sur une feuille la suite de chiffres suivante : 12 345 679. C'est facile : dans cette énumération, il ne manque que le 8 !
◗ Lui demander ensuite de choisir un nombre entre 1 et 9 inclus.
◗ Multiplier mentalement ce nombre par 9 et inscrire le résultat obtenu sur sa feuille. Demander alors à cette personne de multiplier ce résultat par la suite de départ : 12 345 679.
◗ Surprise ! Le résultat est un ch fre composé exclusivement nombre choisi au départ. Par exer ple, s'il s'agit de 3, vous écriv 27 (3 x 9) et 27 x 12345679 333 333 333.

PETITS TOURS AVEC DES FICELLES

Il est possible de faire des tours de passe-passe avec un bout de ficelle ! Un cordon, un grand lacet ou une cordelette d'escalade seront plus pratiques qu'un morceau de ficelle en sisal, même si le principal est bien de comprendre et tester le truc avant de le présenter.

7 UN NŒUD AVEC LES MAINS ATTACHÉES

Tours de ficelle

A partir de 8 ans | Matériel 1 cordelette d'1 m environ | Joueur 1 | Durée 10 min

◗ Les deux bouts de la corde sont attachés comme deux bracelets autour de chaque poignet ❶. Il s'agit maintenant de faire un nœud au milieu !

◗ Pincer la corde en son milieu et introduire le pli ainsi créé entre la peau et le bracelet du poignet gauche ❷, côté paume, de bas en haut, les mains tournées vers le ciel, les paumes se faisant face.

◗ Tirer sur le pli, de manière à former une boucle assez grande, face à la main.

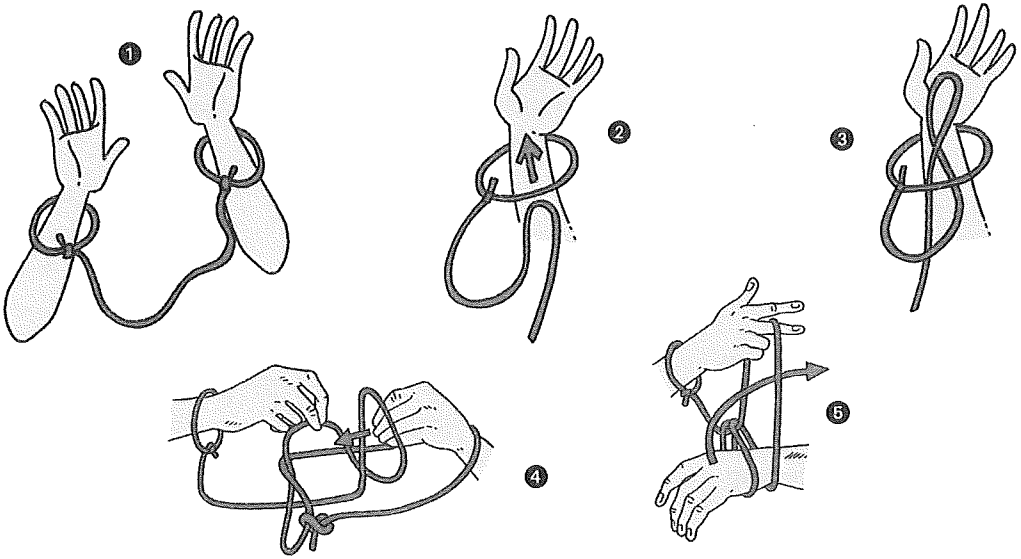
◗ Tourner cette boucle sur elle-même pour lui donner la forme du haut d'un 8 ❸, puis passer la main gauche à travers ❹.

◗ Le pli est passé dans le dos de la main. Le faire descendre et passer de haut en bas entre le bracelet et la peau.

Tirer pour obtenir une grande boucle

◗ Relever cette boucle pour que la main gauche puisse à nouveau passer à travers, en glissant en premier le dos de la main ❺.

◗ Tirer sur la corde, le nœud se forme au milieu.



8 CISEAUX PRISONNIERS

Tours de ficell

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 cordelette d'1 m environ, 1 grande paire de ciseaux | Joueurs 2 | Durée 10 min

Déroulement et présentation du tour

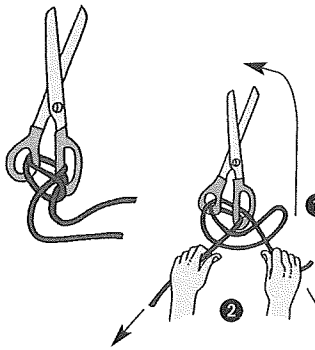
◗ Annoncer que vous allez libérer les ciseaux attachés à une cordelette.

◗ Doubler la cordelette. Introduire la boucle dans l'anneau de gauche et la sortir par l'anneau de droite. Passer les deux brins à travers la boucle et tirer.

◗ Montrer en la balançant que la paire de ciseaux est bien attachée. Demander à votre partenaire de tenir les deux extrémités de la cordelette.

Le truc

◗ Agrandir la boucle qui maintient serrées les deux extrémités de la cordelette. Tirer sur la boucle et la faire passer par-dessus la pointe des ciseaux ❶. Lâcher la boucle, et en tenant les ciseaux par leurs pointes, demander au partenaire de tirer sur les deux extrémités de la cordelette ❷ : les ciseaux sont libérés !



9 L'ANNEAU SAUTEUR

Tours de ficell

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 cordelette d'1 m environ, 1 anneau de rideau | Joueur 1 | Durée 10 min

Déroulement et présentation du tour

◗ Présenter la cordelette avec trois nœuds, dont celui du milieu enserre l'anneau. Enrouler la cordelette autour de sa main. Et lorsqu'on la déroule, l'anneau a changé de nœud !

Le truc

◗ Faire un faux nœud à 15 cm d'une extrémité de la cordelette.

◗ Procéder comme suit : enrouler la cordelette en forme de cercle et passer l'un des bouts à l'intérieur en formant une boucle ❶.

◗ Passer ensuite, le doigt dans cette boucle et tirer sur les deux bouts jusqu'à ce que le nœud soit bien solide ❷.

◗ Tirer sur le bout de la corde jusqu'à ce que le nœud paraisse normal ❸.

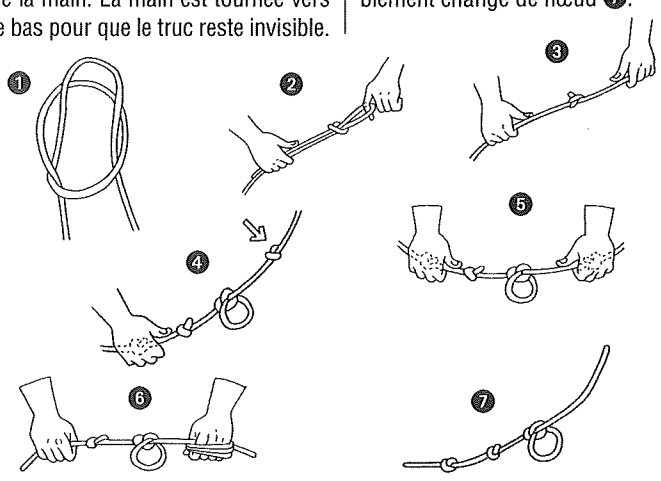
◗ Ajouter ensuite près du faux nœud un nœud qui emprisonne l'anneau et deux autres « vrais » nœuds.

◗ Dans la main droite, cacher le premier vrai nœud. L'anneau se trouve bien entre deux nœuds (un vrai et un faux !) ❹.

◗ Enrouler la cordelette autour de sa main gauche de telle manière que le faux nœud se trouve dans la paume de la main. La main est tournée vers le bas pour que le truc reste invisible.

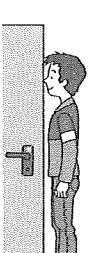
◗ Pendant que l'on enroule la cordelet autour de la main gauche ❺, tirer d'u coup sec sur la cordelette de la ma droite, le faux nœud va se défaire ❻

◗ Dérouler, ensuite, lentement la co delette devant le public, qui au l'impression que l'anneau a vérit blement changé de nœud ❼.



TOURS DE FORCE

Notre corps et les lois de la physique peuvent nous jouer des tours. Demandez au joueur de se placer dans une certaine position de départ puis demandez-lui de faire un geste... qui se révèlera impossible à réaliser, à sa grande surprise !



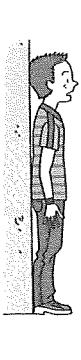
10 SUR LA POINTE DES PIEDS

tours de force

▶ A partir de 6 ans | Matériel aucun | Joueur 1 | Durée 5 min

◗ Demander au joueur de se placer dans la position indiquée par le dessin ci-contre.

◗ Lui demander ensuite de s'élever sur la pointe des pieds.
◗ Si sa poitrine et son nez s'appuient bien sur le tranchant de la porte, ce mouvement sera impossible ! Il faudrait pouvoir se pencher vers l'avant pour le réussir.



11 LES JAMBES BIEN RAIDES

tours de force

▶ A partir de 8 ans | Matériel aucun | Joueur 1 | Durée 5 min

◗ Demander au joueur de se placer dans la position indiquée par le dessin ci-contre.

◗ Lui proposer ensuite de toucher ses pieds avec ses mains, sans plier les genoux.
◗ Si ses talons touchent bien le bas du mur, il ne pourra toucher ses pieds sans tomber ! En se penchant il déplace en effet son centre de gravité vers l'avant et perd l'équilibre

12 COLLÉ AU MUR

tours de force

▶ A partir de 8 ans | Matériel aucun | Joueur 1 | Durée 5 min

◗ Demander au joueur de se placer dans la position ci-contre.

◗ Lui proposer ensuite de lever le pied qui n'est pas contre le mur.
◗ Si sa joue, son bras et son pied touchent bien le mur, il ne pourra décoller le talon du sol sans tomber

13 IMPOSSIBLE DE SAUTER

tours de force

▶ A partir de 8 ans | Matériel aucun | Joueur 1 | Durée 5 min

◗ Demander au joueur de se placer dans la position indiquée par le dessin ci-contre.

◗ Lui demander d'essayer de sauter en avant, en tenant la pointe de ses chaussures.

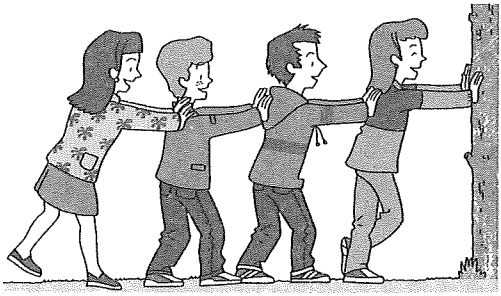
◗ Ce sera tout simplement impossible : le joueur piquera immanquablement du nez !

14 UN CONTRE TOUS

tours de force

▶ A partir de 6 ans | Matériel aucun | Joueurs 1 + ... | Durée 5 min

◗ Demander au premier joueur de se placer dans la position indiquée par le dessin ci-contre.
◗ Si d'autres joueurs se tiennent derrière lui dans cette position, ils peuvent pousser de toutes leurs forces, il ne ressentira rien ! Le sol supporte en effet la majeure partie de leurs efforts, et le premier de la file uniquement la force horizontale !



15 BRAS TOUT MOUS

tours de force

▶ A partir de 6 ans | Matériel aucun | Joueurs 2 | Durée 5 min

◗ Demander à un participant de tendre les bras, et de serrer les poings l'un sur l'autre, de toutes ses forces.
◗ Proposer ensuite à un autre joueur de séparer les deux poings serrés avec deux doigts seulement.
◗ Pour y parvenir, il lui suffit de pousser les poings l'un vers la gauche l'autre vers la droite.

16 MAIN CRISPÉE

tours de force

▶ A partir de 6 ans | Matériel aucun | Joueurs 2 | Durée 5 min

◗ Demander à un participant de serrer très fort deux doigts d'un partenaire, pendant 2 minutes. Puis, lui proposer de les relâcher légèrement, de façon à libérer les doigts prisonniers.
◗ Il risque de ne pas pouvoir ouvrir sa main, car ses bras, finissant par manquer d'oxygène, ne vont plus pouvo commander ses doigts. Ne pas hés ter à lui faire des petits chatouillis su le bras, pour le déconcentrer !

17 ANNULAIRES INSÉPARABLES

tours de force

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 pièce de monnaie | Joueur 1 | Durée 5 min

◗ Proposer à un joueur de serrer les deux poings comme indiqué sur le dessin, à l'exception des deux annulaires, qui tiennent une pièce de monnaie.
◗ Lui demander ensuite de les écarter pour faire tomber la pièce ! Impos sible, car les doigts sont tous relié entre eux par des ligaments qui le rendent dépendant les uns des autres

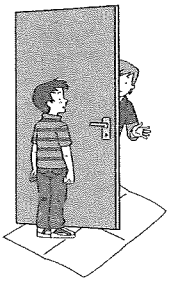
JE VOUS PARIE...

Voici quelques petits paris qui vous permettront d'en épater plus d'un. On peut les utiliser n'importe où, dès que l'on a le matériel sous la main, mais on peut aussi les intégrer dans un petit spectacle rassemblant différents tours présentés dans ces fiches.

Mode d'emploi

▸ Le matériel nécessaire n'est ici qu'indicatif. Chacun pourra l'adapter à la situation, selon qu'il se trouve dans un lieu fermé ou en pleine nature, à l'occasion d'un camp sous toile par exemple. Souvent, pour ménager vos effets, le matériel ne devra être montré qu'au dernier moment.

▸ Annoncer la question, laisser réfléchir un moment son partenaire ou le public (selon les cas), lui donner la possibilité d'essayer de résoudre l'énigme, puis lui apporter l'éton nante et souriante solution. Atten tion à la formulation de l'annonce qui ne sera dite qu'une seule fois à haute et intelligible voix, sans se tromper dans l'énoncé ! (Voir l'enca dré sur les PJC)



18 L'OBSTACLE

je vous parie

▸ A partir de 6 ans | Matériel 1 porte et 1 feuille de journal | Joueurs 2 | Durée 5 min

▸ **Annoncer :** « Je vous parie que je peux placer deux personnes se faisant face sur cette feuille de journal, et qu'elles ne pourront pas se serrer la main. »

▸ **Solution :** Il suffit de glisser la feuill de part et d'autre d'une porte.

19 LE MAGAZINE

je vous parie

▸ A partir de 8 ans | Matériel 1 revue | Joueurs 1 meneur et le public | Durée 5 min

▸ **Annoncer :** « Je vous parie que je peux embrasser ce magazine à l'extérieur et à l'intérieur sans l'ouvrir. »

▸ **Solution :** Se munir du magazine, sortir de la pièce pour l'embrasser d même et rentrer pour faire de même

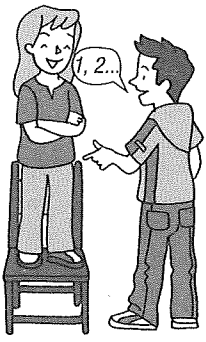
20 DROITE, GAUCHE

je vous parie

▸ A partir de 8 ans | Matériel aucun | Joueurs 1 meneur et le public | Durée 5 min

▸ **Annoncer :** « Je vous parie que je peux toucher de la main droite quelque chose que ma main gauche ne peut atteindre. »

▸ **Solution :** Plusieurs réponses sont possibles suivant sa souplesse, la plus simple consiste à toucher de sa main droite son coude gauche.



21 LA CHAISE

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 chaise ou tabouret | Joueurs 1 meneur et le public | Durée 5 min

Annoncer : « Je te parie que je te ferai descendre de cette chaise avant que je n'aie compté jusqu'à trois. »

Solution : Faire monter le joueur sur une chaise, puis compter lentement : « Un, deux... » S'arrêter en déclarant : « Je te dirai le reste demain matin. » Le joueur sera bien obligé de descendre de sa chaise et vous de gagner le pari en disant : « Trois ! quand l'oiseau aura quitté son perchoir ! »

22 LE CERCLE

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 craie | Joueurs 1 meneur et le public | Durée 5 min

Annoncer : « Je vous parie que je suis capable de sortir d'un cercle dans lequel je ne suis jamais entré. »

Solution : Tracer le cercle par terre autour de soi avec la craie et faire un pas en avant pour en sortir.

23 8 PLIS

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 feuille de papier | Joueurs 1 meneur et le public | Durée 5 min

Annoncer : « Essaye de plier huit fois en deux, cette feuille de papier. Je te parie que moi, j'y arrive. »

Solution : Si l'on plie en deux, puis encore en deux, et encore en deux, et une dernière fois en deux une feuille de papier, l'exercice se révèle impossible, quelle que soit la taille de la feuille ! La solution consiste à plier en deux, puis déplier la feuille puis la plier à nouveau en deux... huit fois de suite !

24 LE MORCEAU DE BOIS

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 morceau de bois | Joueurs 1 meneur et le public | Durée 5 min

Annoncer : « Je te parie que je pose ce morceau de bois sur le sol et que tu ne pourras pas sauter par-dessus. »

Solution : Il suffit de poser le morceau de bois au pied d'un mur.

par Évelyne Odier

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
à partir de **7 ans**
8 ans
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
faire
organiser
bouger
jouer
écrire

S'AVENTURER SUR LES TRACES DE L'ART

Inviter les enfants à découvrir le monde qui les entoure à travers les arts plastiques... Un objectif qu'il est possible d'atteindre lors d'une sortie dans la nature ou durant la visite d'un musée.

Deux activités de sensibilisation à l'art.

La chasse aux traces

Matériel

- Prévoir :
  - des feuilles de papier très fines, comme du papier machine,
  - des crayons-cire de couleurs foncées.

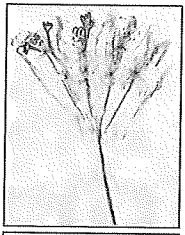
Réalisation

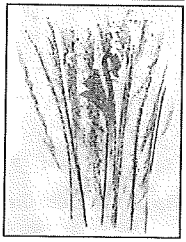
- Dans un premier temps, proposer aux enfants d'effleurer une surface rugueuse (objets de différentes tailles), en imaginant qu'ils ont des « yeux » au bout des doigts. Ils se rendront très vite compte qu'il n'est pas évident de reconnaître les éléments présentés, mais qu'il est possible d'exercer son sens du toucher en multipliant les expériences.
- Pour matérialiser les sensations qu'ils viennent de découvrir, poser une feuille de papier sur la surface rugueuse et frotter un crayon-cire dessus pour « photographier » la matière. Vous pouvez aussi prendre l'empreinte de graminées et de feuilles séchées, en prenant soin de les poser au préalable sur une surface lisse.
- Cette activité, appréciée et vite assimilée par les enfants et les adolescents, peut servir de point d'appui à la création :
  - d'un répertoire d'essences d'arbres, qu sera enrichi et agrémenté de détails bota niques, au fil des sorties. Chaque arbr sera défini par l'empreinte d'un morcea d'écorce et une feuille séchée. Une his toire peut rendre cette recherche encor plus attractive et amener les enfants à r valiser d'imagination. Exemple : « Il éta une fois un méchant sorcier qui transfo mait en écorce tous ceux qu'il rencontrai humains et animaux. Alors, qui est empr sonné dans le peuplier ? dans le cerisier Votre crayon magique sait voir ce que le hommes ne remarquent pas toujours. A lez photographier ces prisonniers et écou tez ce qu'ils ont à vous dire. »

© ÉO

▶▶▶

d'une collection de graminées ou de « mauvaises herbes », dans laquelle une place sera assignée à chaque plante. Comme précédemment, les enfants inventeront des historiettes pour accompagner la présentation de chaque plante et, ainsi, lui donner plus de réalité. Exemple : l'une se plaint de la finesse de sa tige qui ne lui permet que de porter des « mauvaises graines », une autre se vante d'avoir la forme d'un sapin miniature, une troisième rêve d'accompagner les hirondelles lors de leur prochaine migration... D'ailleurs, il suffit de la « photographier » une deuxième fois pour voir ses ailes apparaître...





La chasse aux croquis

Matériel

- Prévoir :
  - des feuilles de format A4, de couleurs et grains différents,
  - des crayons gras ou pastels,
  - un crayon de papier.

Réalisation

- Lors de la visite d'un musée ou d'un monument historique, demander aux enfants de retranscrire les détails qui les touchent. Cette activité, qui peut être individuelle ou pratiquée en équipe, leur permettra de rester attentifs.
- Les enfants pourront ainsi réaliser un carnet de croquis, composé de feuilles de différentes couleurs qu'ils organiseront selon leur gré. N'oubliez de leur préciser que l'ordre des pages n'est pas fixe, qu'ils ont le loisir de le modifier : leur créativité s'en trouvera accrue. Après la visite, chaque équipe ou enfant complètera son carnet en fonction de ses souvenirs et en s'aidant éventuellement de cartes postales ou photos.
- Remarque : pendant la visite, les enfants seront amenés à dessiner et à imaginer le personnage qui a été le témoin de la scène figurée par tel tableau, à deviner pourquoi telle porte est abîmée ou quel est le personnage qui a creusé tel trou... N'hésitez pas à les stimuler et à leur proposer de nombreuses pistes de travail.
- Les enfants, comme de vrais journalistes, pourront aussi écrire un compte-rendu. Dans ce cas, il est préférable que chaque enfant ou adolescent soit responsable d'un aspect différent afin d'accentuer la diversité. Toutes les feuilles seront finalement rassemblées de manière à constituer un petit livre ou à préparer une exposition sur la visite... Ce compte-rendu peut être agrémenté de croquis.
- Si les participants s'avèrent particulièrement imaginatifs, préparez-leur un thème à exploiter durant la visite. Exemples : « Grâce à une machine à remonter le temps, vous venez d'arriver au XV[e] siècle, dans un château hanté. Décrivez votre aventure à la manière des journalistes... » ou bien : « Vous enquêtez sur la mystérieuse disparition d'un trésor, volé dans un donjon datant des croisades. Récoltez tous les indices qui vous permettront de reconstituer l'histoire ».
- Remarque : il sera difficile pour les enfants d'imaginer une histoire, tout en visitant le monument ou le musée. S'il s'agit d'une visite guidée, il est indispensable d'informer auparavant le guide, qui pourra ainsi participer à l'élaboration de l'histoire... Il interprétera, par exemple, le rôle d'un traître qui cherche tant bien que mal à détourner l'attention des enquêteurs. Si le guide ne souhaite pas jouer un rôle, séparez la visite en deux temps : la visite et le jeu.

25 LE GRAND SAUT

je vous parie

▶ A partir de 6 ans | Matériel 4 chaises | Joueurs 1 meneur et son public | Durée 5 min

Annoncer : « Je vous parie que je pose 4 chaises en file, que j'enlève mes chaussures et que je saute par-dessus. »

Solution : Sauter par-dessus ses chaussures, tout simplement. Dans l'énoncé du pari, la dernière action n'est pas forcément liée à la première.

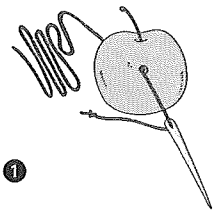
26 LA POMME

je vous parie

▶ A partir de 10 ans | Matériel 1 pomme, 1 long fil, 1 grosse aiguille | Joueurs 1 meneur et son public | Durée 10 min

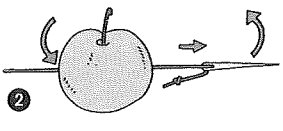
Annoncer : « Je vous parie que je peux couper cette pomme en deux, uniquement en la piquant. »

Solution : Piquer la pomme en son centre à l'aide d'une aiguille pourvue d'un long fil ❶. Une fois l'aiguille ressortie, faire un demi-tour de la pomme ❷ et repiquer dans le premier trou ❸. Répéter l'opération sur l'autre côté de la pomme ❹. Pour couper la pomme, il suffit de croiser les deux extrémités du fil ❺ ❻.

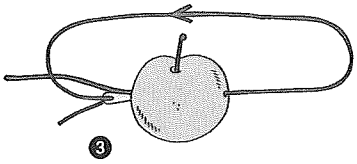


❶

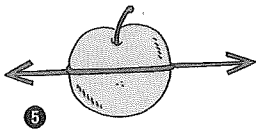
❹



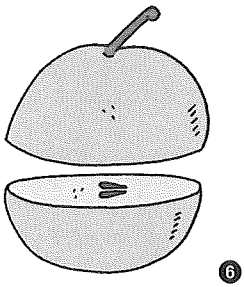
❷



❸



❺



❻

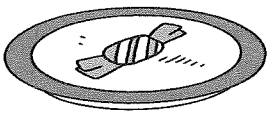
27 LES BONBONS

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel 5 bonbons et 1 assiette | Joueurs 1 meneur et son public | Durée 5 min

Annoncer : « Je vous parie que je donne chacun de ces 5 bonbons à 5 personnes différentes, mais qu'il en restera un dans l'assiette. »

Solution : Distribuer les 4 premiers bonbons et donner le dernier à la cinquième personne, avec l'assiette.



28 SANS LES DOIGTS

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 petit verre | Joueurs 1 meneur et son public | Durée 5 min

Annoncer : « Je vous parie que je soulève ce verre d'une main sans me servir de mes doigts. »

Solution : Poser la paume de la main bien à plat sur le verre, les doigts pliés en angle droit. Tendre ensuite les doigts : la paume se ten aussi, un vide se fait sous la main e le verre y adhère.

29 DOS À DOS

je vous parie

▶ A partir de 6 ans | Matériel aucun | Joueurs 1 meneur et son public | Durée 5 min

Annoncer : « Je te parie que je peux me tenir derrière toi en même temps que tu seras derrière moi. »

Solution : Placez-vous dos à dos.

30 LE FOULARD NOUÉ

je vous parie

▶ A partir de 6 ans | Matériel 1 foulard | Joueurs 1 meneur et son public | Durée 5 min

Annoncer : « En tenant les deux bouts de ce foulard entre le pouce et l'index, je vous parie que je peux faire un nœud sans lâcher les doigts. »

Solution : Poser le foulard devant soi sur une surface plane. Croiser les bras et attraper chaque extrémité du foulard dans cette position. Puis décroiser les bras sans lâcher les extrémités : le nœud se fait tout seul en suivant le mouvement.

31 L'EMBRASSADE

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel aucun | Joueurs 1 meneur et son public | Durée 5 min

Annoncer : « Je vous parie que, parmi toutes les personnes qui se trouvent dans notre groupe, en ce moment, j'embrasse celle que je préfère, sans que personne ne sache de qui il s'agit. »

Solution : Il suffit d'embrasser toutes les personnes présentes.

32 LA SERRURE

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 porte, 1 crayon et du papier | Joueurs 1 meneur et le public | Durée 5 min ◀

◗ **Annoncer :** « Je vous parie que je passe dans la pièce voisine par le trou de la serrure. »
◗ **Solution :** Écrire sur un papier « dans la pièce voisine », rouler le papier et l'introduire dans le trou de la serrure en question.

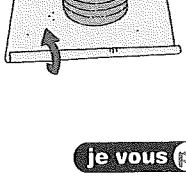
33 LA FEUILLE PRISONNIÈRE

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 boîte de conserve et 1 feuille de papier | Joueurs 1 meneur et le public | Durée 5 min ◀

◗ Poser une boîte de conserve debout sur une grande feuille de papier, puis annoncer au partenaire : « Je te parie que j'enlève la feuille sans toucher la boîte. »

◗ Solution : inutile de tirer prestement la feuille, il est plus simple de la prendre par un bord et de la rouler soigneusement jusqu'à ce que le rouleau pousse la boîte.



34 LA TASSE

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 biscuit, 3 tasses | Joueurs 1 meneur et le public | Durée 5 min ◀

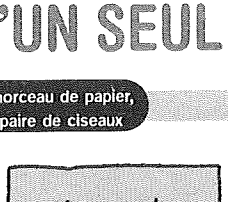
◗ **Annoncer :** « Je te parie que je mange ce biscuit devant toi, pourtant il restera sous la tasse que tu as choisie. »
◗ **Solution :** manger le biscuit en plaçant au-dessus de sa tête la tasse désignée parmi les trois posées sur une table.

35 DEUX BOUTS D'UN SEUL COUP

je vous parie

▶ A partir de 8 ans | Matériel 1 morceau de papier, 1 paire de ciseaux | Joueurs 2 et le public | Durée 5 min ◀

◗ Déchirer un morceau de papier en deux endroits comme sur le dessin ci-contre.
◗ Affirmer : « Je te parie que tu n'es pas capable de déchirer les deux bouts de cette feuille d'un seul coup en tirant de chaque côté ! ».
◗ Votre partenaire tentera, persuadé de sa réussite… et perdra à tous les coups !



D'AUTRES PARIS AVEC UN PEU DE MATÉRIEL

Il est possible de mettre les paris qui suivent en situation : à table, à l'apéritif… ou de les mettre en scène à l'occasion d'un petit spectacle, d'une veillée. Le principe reste de ne les présenter qu'une fois à un même public, quitte à l'expliquer ensuite pour que certains s'amusent à le refaire plus tard en famille ou avec des amis.

36 LE PARI DU PONT DE PIÈCES

d'autres paris

▶ A partir de 8 ans — Matériel 11 pièces de 0,50 euro et 1 grand verre étroit — Joueurs 1 meneur et son public — Durée 10 min

◗ Ce petit tour spectaculaire ne se fera pas sur scène mais sur le coin d'un comptoir, à défaut sur une table (ce qui oblige de se baisser pour être au niveau de la table). Sa réalisation n'est pas difficile, mais demande un peu d'entraînement et une main sûre !

◗ Annoncer que vous allez réaliser une passerelle sur le bord d'un verre avec onze pièces de 0,50 euro.

◗ Poser devant soi le verre et les onze pièces. Confectionner une première pile de trois pièces : deux côte à côte et la troisième posée dessus, au milieu. Glisser une quatrième pièce sous les deux autres, au milieu. Le premier pilier de quatre pièces est fabriqué.

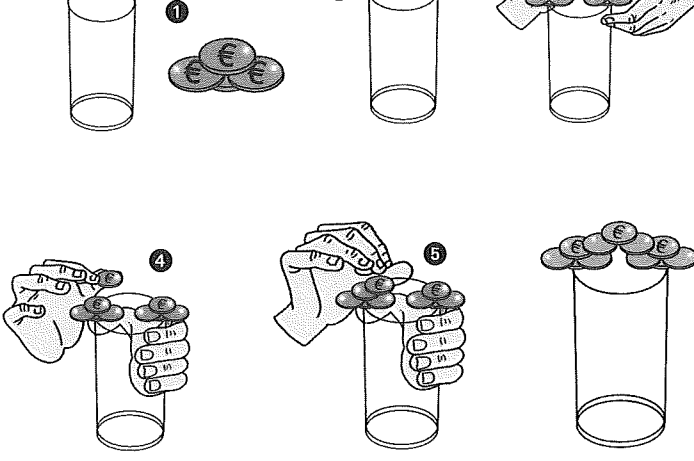
◗ Poser délicatement ce pilier à cheval sur le bord du verre ❶. On voit donc sur ce rebord : une pièce en équilibre, superposée de deux pièces, et retenue par une quatrième pièce parallèle à la première ❷.

◗ Construire de la même manière le second pilier, que l'on pose sur le bord opposé du verre ❸. Si les gestes ne sont pas brusques, si personne ne fait bouger la table, l'ensemble tient très bien en équilibre.

◗ Maintenant que la passerelle a ses deux piliers, il va falloir construire le ponton, ce qui est un peu plus délicat. Glisser très légèrement sa main droite autour du verre comme pour le saisir, jusqu'au rebord du verre : le pouce et l'index vont soutenir les deux piliers par l'extérieur pendant l'empilement des autres pièces ❹.

◗ Maintenant, ajouter une pièce su plémentaire sur le côté extérieur chaque pile, afin de créer un sy tème de contrepoids ❺.

◗ Il ne reste plus qu'à relier les de piliers en posant délicatement la o zième et dernière pièce et à retir tout doucement la main, sans fai bouger le verre ❻. Pari réussi !



37 LE PARI DU TRICOLORE

d'autres paris

▶ A partir de 16 ans — Matériel : 1 grand verre à pied, 1 grande cuillère, de la grenadine, de la Marie-Brizard, du curaçao bleu, de la glace — Joueurs : 1 meneur et son public — Durée : 10 min

◗ Annoncer que vous allez reproduire dans le verre les trois couleurs du drapeau français et proposer un délicieux cocktail à boire avec modération.

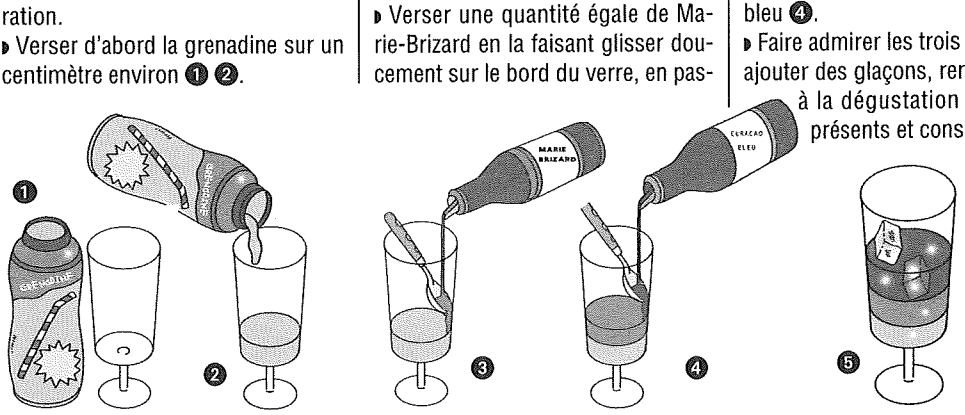
◗ Verser d'abord la grenadine sur un centimètre environ ❶ ❷.

◗ Glisser le bout de la cuillère à l'intérieur du verre de manière à ce qu'elle touche la paroi juste au-dessus de la grenadine.

◗ Verser une quantité égale de Marie-Brizard en la faisant glisser doucement sur le bord du verre, en passant par l'intérieur de la cuillère. Ainsi, les liquides ne se mélangent pas ❸.

◗ Faire de même pour le curaçao bleu ❹.

◗ Faire admirer les trois couleurs ❺, ajouter des glaçons, remuer et offrir à la dégustation des adultes présents et consentants !



38 LE PARI DU SON VOYAGEUR

d'autres paris

▶ A partir de 12 ans — Matériel : 1 table recouverte d'une nappe, 1 fourchette, 1 verre à pied — Joueurs : 1 meneur et son public — Durée : 5 min

◗ Le pari consiste à « transporter le son du pincement des dents d'une fourchette à l'intérieur d'un verre ».

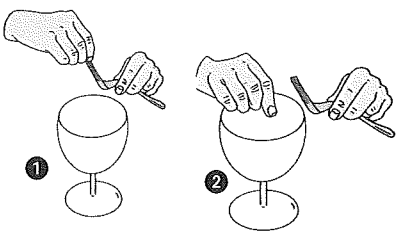
◗ Poser devant soi le verre à pied et demander une fourchette.

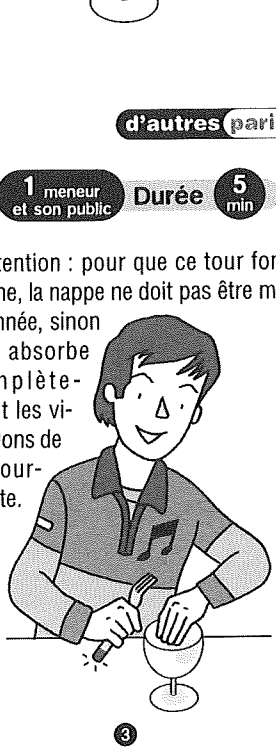
◗ Tenir la fourchette, dents vers le haut en direction du verre, l'extrémité du manche à quelques centimètres de la table. Pincer entre deux ongles les deux dents centrales de la fourchette ❶. Amener la main au-dessus du verre… ❷ et les spectateurs ébahis entendent un écho cristallin.

Le truc

◗ Bien sûr, il y a un petit truc : vous avez bien pincé les deux dents de la fourchette, mais lorsque vous portez vos doigts au-dessus du verre, vous posez discrètement et simultanément l'extrémité du manche de la fourchette sur la nappe ❸. Les vibrations se transmettent au verre à pied, où elles produisent un effet de résonance qui se traduit par un son aigu.

◗ Attention : pour que ce tour fonctionne, la nappe ne doit pas être molletonnée, sinon elle absorbe complètement les vibrations de la fourchette.





39 LES VERRES À LA LIGNE

d'autres pari

▶ A partir de 8 ans — Matériel 6 verres, de l'eau — Joueurs 1 meneur et le public — Durée 5 min

◗ Présenter en lignes 6 verres. Les trois premiers sont remplis d'eau, les trois derniers sont vides ❶.

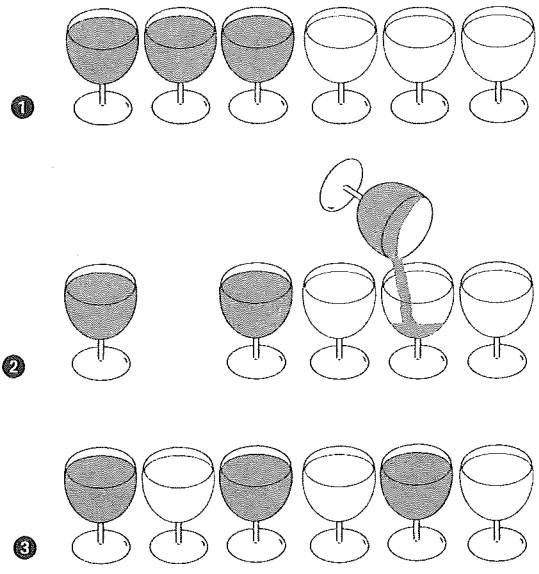
◗ Lancer au public le défi de faire alterner un verre plein et un verre vide, avec comme impératif de ne toucher qu'un seul verre.

◗ La solution : prendre le deuxième verre et verser son contenu dans le cinquième avant de le remettre à sa place ! ❷

◗ Votre pari est gagné, vous n'avez touché qu'un seul verre et vous avez alterné un verre vide et un verre plein ❸.

◗ Remarques : on l'aura compris, ce type de petit tour est une fois encore à la limite de la mauvaise foi ! Il est donc indispensable de le présenter avec humour et complicité au risque de passer le reste de la soirée à s'affronter à coup de : « C'est pas juste, tu nous avais pas dit que… »

◗ Mais ce défi comporte néanmoins deux intérêts. D'abord il nous montre que lorsqu'il s'agit de résoudre un problème, nous nous donnons souvent des interdits qui ne nous sont pas énoncés (qui a dit que nous n'avions pas le droit de vider un verre dans un autre ?). Par ailleurs, il fav rise les discussions, l'émulati joyeuse : « Tu m'as bien eu sur coup, mais la prochaine fois c'e moi qui vais te coincer ! »



40 LES PARIS STUPIDES

d'autres paris

▶ A partir de 12 ans — Matériel divers accessoires — Joueurs 1 meneur et le public — Durée 5 min

◗ Voici trois exemples de paris « stupides », que l'on gagne à tous les coups, et toujours en privilégiant l'humour.

Le cocktail

◗ Annoncer : « Je te parie 1 euro que je bois l'intégralité de ton cocktail tricolore sans toucher à ton verre ! ». Boire alors tranquillement le contenu du verre de la « victime », et lui donner une pièce d'un euro avec un grand sourire en ajoutant : « Perdu ! ».

L'euro

◗ Poser un verre à pied devant vous et annoncer au partenaire : « Je te parie un euro que je monte dessus ! » Poser la pièce devant vous sur le sol… et monter sur celle-ci.

Pari gagné

◗ Annoncer : « Je te parie que je d trois fois le mot Paris avant toi. Pa tenu ? Pari gagné ! » La phrase te minée, vous avez gagné !

◗ Et demandez aux enfants autour vous, ils vous en apprendro d'autres !

par Nicolas George

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
8 ans
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
organiser
bouger
jouer
écrire
saison

SE DÉPLACER EN GROUPE

En car, en train, à vélo ou à pied, les déplacements en groupe demandent un minimum d'organisation et le respect de la réglementation en vigueur. Conseils pratiques et rappels théoriques.

Quelles précautions prendre pour se déplacer en groupe ?

L'encadrement

▸ Rappelons d'abord que, durant les transports en commun d'enfants ou d'adolescents, les normes d'encadrement sont identiques à celles qui s'appliquent en général : 1 animateur pour 10 enfants de 6 à 18 ans, 1 animateur pour 8 enfants de 4 à 6 ans, etc.

▸ Précisons que l'expression « transport en commun de personnes » désigne le transport de plus de 8 personnes (conducteur non compris). Les enfants en dessous de 10 ans comptent pour une demi-personne lorsque leur nombre total n'excède pas 10. Lorsque ce nombre est supérieur à 10, seuls les 10 premiers comptent pour une demi-personne, les enfants au-delà du 10e comptant chacun pour un adulte. Notez que le transport en commun d'enfants est régi par l'arrêté du 2 juillet 1982 du ministère des Transports.

Transport en car

▸ Lors d'un parcours en car, aucune personne ne doit voyager debout. Enfants et animateurs doivent être attachés (lorsque les cars sont équipés). Durant le voyage, les animateurs se placent au niveau de chaque porte et sont répartis dans le car.

▸ Au-delà de ces règles importantes, n'oubliez pas de désigner dès le départ un chef de convoi. Ce sera le référent lors du voyage. Il doit avoir en permanence avec lui la liste des enfants (et des accompagnateurs) montés dans le car. Avant chaque départ (et après chaque arrêt, car les pauses « pipi » sont idéales pour oublier quelqu'un !), prenez le temps de recompter les enfants.

▸ Par ailleurs, n'hésitez pas à demander au chauffeur des pauses et des arrêts assez régulièrement (toutes les 3 ou 4 heures au minimum). Enfin, avant le départ, informez les enfants et les accompagnateurs des règles de sécurité à respecter !

Transport en train

▸ Pour tous ceux qui l'ont vécu, le transport du groupe en train a pu vite devenir un véritable calvaire ! Voici donc quelques règles à suivre avant le départ et pendant le voyage.

▸ Prévoyez les dispositions nécessaires pour respecter les délais de correspondance dans les gares de province et un temps de transfert suffisant entre les gares parisiennes (le métro peut parfois être très capricieux à Paris).

▸▸▸

▶▶▶

◗ Dès votre arrivée à la gare, contactez l'accueil ou le chef de service en gare pour prendre (ou donner) les consignes nécessaires. Installez une pancarte bien visible au point de rencontre choisi et prévoyez un élément distinctif pour reconnaître les membres de votre groupe et les accompagnateurs.

◗ L'un des points délicats lors d'un transport en train est la montée des bagages. C'est en effet l'un des moments où l'on risque de moins prêter attention aux enfants. Comme au théâtre, il est donc impératif de distribuer distinctement les rôles de chacun avant l'arrivée du train : ceux qui montent les bagages, ceux qui restent avec les enfants, celui qui pointe sur la liste la montée de chacun... Cette bonne « distribution » des tâches atténuera le stress du départ et évitera bien des problèmes.

◗ Pendant le voyage, accompagnez toujours les enfants pour chaque déplacement à bord du train. Par précaution, évitez les allers et retours aux toilettes lors des arrêts en gare. Soyez attentif aux messages sonores et prévoyez votre descente du train : dix minutes avant l'arrivée en gare, regroupez les bagages d'un côté (deux adultes s'occuperont de les descendre), tandis que les autres animateurs prendront en charge les enfants munis de leurs effets personnels.

◗ Un dernier coup d'œil à bord du train pour éviter les oublis, un dernier pointage pour voir si tout le monde est bien là et le voyage devrait se terminer sans souci...

Transport à vélo

◗ Les déplacements à vélo peuvent être fréquents en centres de vacances. Avant toute sortie, il est important de reconnaître au préalable l'itinéraire choisi et les difficultés particulières (carrefours dangereux, fortes pentes ou côtes, mauvais état de la route...). Laissez au centre de vacances un descriptif du parcours choisi, un horaire estimatif et prévoyez des itinéraires de repli.

◗ Pour la circulation, c'est tout simplement le Code de la Route qui s'applique. Selon l'article 189, il ne faut pas rouler à plus de 2 de front. Préférez une circulation en file indienne (imposée dès la tombée de la nuit) par petits groupes comptant chacun un maximum de 10 unités (laisser 50 mètres entre chaque groupe).

◗ Privilégiez les bandes ou les pistes cyclables lorsqu'elles existent. Signalez tout changement de direction au groupe avant l'intersection, de façon verbale, puis par un bras tendu, pour avertir les autres usagers de la route. Gardez une allure modérée, réglée par un responsable à chaque extrémité du groupe. Et bien entendu, évitez autant que possible les routes à grande circulation.

Circulation des piétons

◗ Là encore, la circulation des piétons se réfère au Code de la Route. Les groupes doivent se tenir à droite de l'accotement ou, lorsque celui-ci est impraticable, sur le bord droit de la chaussée (art. R412-42). Toutefois, lorsqu'ils forment une file indienne, les groupes doivent, en dehors des agglomérations, marcher sur le bord gauche de la chaussée dans le sens de la marche (sauf pour des raisons de sécurité ou de circonstances particulières – art. R412-36).

◗ Les groupes importants doivent également être scindés en éléments de colonne ne dépassant pas 20 mètres et espacés d'au moins 50 mètres les uns des autres. Dès la tombée de la nuit, il faut signaler sa présence par l'emploi de dispositifs lumineux.

L'auto-stop : tout simplement interdit !

• Beaucoup de rumeurs circulent autour de l'auto-stop en centres de vacances, mais cette pratique est tout simplement interdite, aussi bien pour les enfants que pour les adolescents hébergés dans un centre de vacances.

par William Gassien

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
à partir de **8 ans**
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
organiser
expérimenter
bouger
jouer
écrire

JOUER AVEC LA PRESSION ATMOSPHÉRIQUE

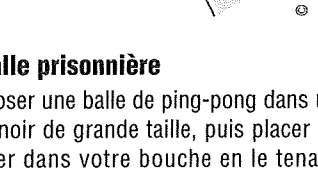
Invisible et discrète, la pression atmosphérique permet de réaliser des expériences étonnantes qui n'ont rien à voir avec la magie : chaque fois, une explication rationnelle relie l'expérience avec une loi fondamentale de la physique.

Des expériences amusantes pour mettre en évidence la pression atmosphérique.

Le ballon dans une bouteille

▸ Glisser dans une bouteille en plastique ou en verre un ballon de baudruche, en prenant soin de tendre l'embout autour du goulot. Il vous faudra ensuite gonfler le ballon, en soufflant dedans avec vigueur.

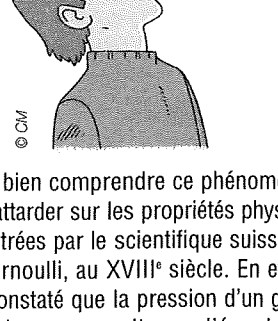
▸ Très vite, vous vous essoufflerez sans que le ballon ait pris beaucoup de volume. En effet, en soufflant dans ce dernier, vous avez augmenté la pression atmosphérique. Ainsi, l'air contenu dans le ballon a poussé celui de la bouteille. L'air de la bouteille, dont la pression a augmenté, s'est opposé à l'expansion du ballon que vous n'avez pu gonfler au-delà d'un certain seuil.



La balle prisonnière

▸ Déposer une balle de ping-pong dans un entonnoir de grande taille, puis placer ce dernier dans votre bouche en le tenant vers le haut. Vous devez maintenant souffler dans l'entonnoir afin de projeter la balle le plus loin possible.

▸ Quelle que soit la puissance de votre souffle, la balle ne bougera pas…



▸ Pour bien comprendre ce phénomène, il faut s'attarder sur les propriétés physiques démontrées par le scientifique suisse, Daniel Bernoulli, au XVIIIe siècle. En effet, il avait constaté que la pression d'un gaz diminue lorsque sa vitesse d'écoulement augmente.

▸ Dans notre cas, l'air expulsé depuis l'embout de l'entonnoir remplace la notion de gaz. Ainsi, une fois arrivé dans l'entonnoir l'air se disperse et passe en force là où la balle de ping-pong touche les parois. La

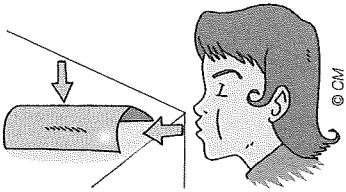
▸▸▸

▶▶▶

pression de l'air à proximité des parois diminue donc, devient moins importante que l'air entourant la balle, et la pression de l'air extérieur imprime sa force sur la balle, l'empêchant de partir.

La carte collée

◗ Incurver une carte postale dans le sens de la longueur. Poser la carte sur la table et souffler dessus afin de la retourner. Vous avez imaginé cette tâche simple, et qu'il suffirait de souffler fort au niveau de l'ouverture ? Eh bien, détrompez-vous, car elle ne bougera pas plus que la balle de ping-pong de l'expérience précédente ; au contraire, plus vous soufflerez, plus elle se collera à la table.



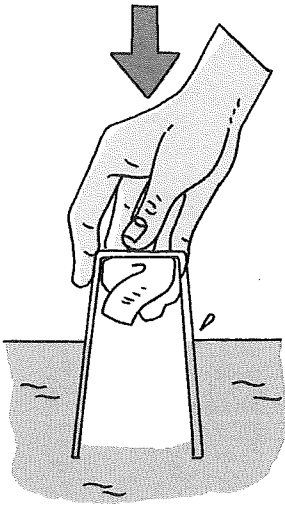
◗ Un phénomène que Bernoulli expliquerait de la même manière que la balle prisonnière. En effet, l'air expiré sous la carte génère une zone de basse pression (écoulement rapide de l'air). La pression de l'air au repos, au-dessus de la carte, plus forte que celle de l'air sous la carte, la maintient collée contre la table.

Le mouchoir scaphandrier

◗ Vous avez sans nul doute déjà réalisé cette expérience dans votre baignoire... Introduisez un mouchoir en papier au fond d'un verre de manière à ce qu'il soit bien calé. Il va falloir immerger le verre dans un récipient (seau) rempli d'eau, sans mouiller le mouchoir. Pour cela, tenez le verre à l'envers et plongez-le dans l'eau en le maintenant bien droit. En ressortant le verre, vous constaterez que le mouchoir est sec.

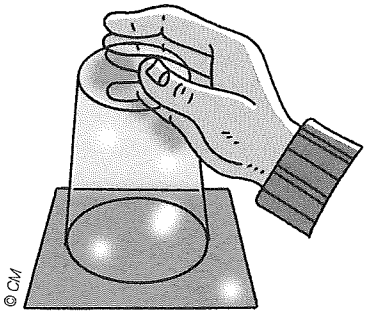
◗ Le verre contient un mouchoir mais aussi un grand nombre de particules d'air, qui occupent tout l'espace restant... et qui interdisent à l'eau de pénétrer dans le verre.

◗ Essayez maintenant de plonger le verre tout au fond de votre récipient. Vous constaterez que de l'eau parvient à pénétrer à l'intérieur. Ceci s'explique par le fait que plus vous immergez le verre profondément, plus l'eau exerce une pression importante, proportionnelle à l'air contenu dans le verre. Lorsque l'on plonge au fond d'une piscine, par exemple, on ressent l'effet de la pression de l'eau sur le corps et dans les oreilles.



Eau en suspension

◗ Placer une carte postale sur un verre d'eau, rempli à ras bord. Retourner lentement le verre, en maintenant la carte postale à l'aide de votre main, puis la retirer. Vous constaterez, non sans étonnement, que la carte reste collée au verre malgré le poids de l'eau qu'elle supporte.



◗ L'air extérieur exerce en effet une pression sur la carte postale bien plus grande que la pression exercée par l'eau. La pression de l'air est environ 100 fois plus importante que la pression de l'eau. L'air ne peut donc pénétrer dans le verre et, par conséquent, l'eau ne peut s'en échapper.

par William Gassien

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
à partir de **8 ans**
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
organiser
bouger
jouer
écrire
nature

LES SONS DE LA NATURE (1)

Pourquoi ne pas renouveler vos sorties dans la nature avec des enfants ou des jeunes en les traitant sous un angle original : celui des sons et de la musique ?

L'approche de la nature par les sons

Partir en promenade avec un groupe est toujours l'occasion de multiples découvertes qui feront appel à chacun de nos sens : la vision, bien entendu, mais aussi le goût (mûres, fraises des bois) et le toucher (écorce des arbres, échantillons ramassés...). On peut également découvrir la nature avec son nez en sentant les fleurs, les feuilles et les fruits, mais aussi être à l'affût du moindre bruit et s'émerveiller de la richesse des ambiances sonores qui nous entourent.

Quand on pense « bruits de la nature », on se limite souvent au chant des oiseaux. Mais imaginez un recueil de photos sur un pays particulier, qui ne montrerait que des fleurs, très belles, mais rien que ça, et qui tiennent toute l'image... Ne seriez-vous pas frustré de ne pas découvrir les montagnes, l'herbe, les arbres, les cours d'eaux, les villages de ce pays où poussent toutes ces fleurs ? C'est la même chose pour les sons de la nature : les oiseaux sont certes très agréables à écouter, mais ce n'est pas une raison pour censurer le reste, à savoir les insectes, les batraciens, la rivière, la pluie, les ambiances orageuses et même, pourquoi pas, les paysages sonores humains, comme les ambiances de villages ruraux ou de zones agricoles.

Les sons, une autre façon de découvrir la nature.

Quelques précautions à prendre

Tout d'abord, choisir un lieu où les bruits seront nombreux (sous-bois, clairière, étang...). Constituer ensuite de petits groupes, pour favoriser à la fois le silence et l'écoute. Toujours dans un souci de discrétion, on aura demandé aux enfants, avant la sortie, de ne pas porter des vêtements trop voyants ou en matière synthétique, dont les frottements produisent énormément de sons parasites lors des déplacements (bannir les anoraks, imperméables et pantalons synthétiques). Prévoir des chaussures confortables, qui maintiennent bien le pied, et privilégier les semelles souples et fines, qui transmettront moins de vibrations au sol.

Partez ensuite en balade, en demandant au groupe de respecter certaines règles élémentaires :

- Essayer de ne pas faire de bruit en se déplaçant et adopter un pas léger pour ne pas effrayer la faune.
- Se mouvoir très lentement, en restant à l'affût, car certains insectes (par exemple un grillon ou une sauterelle) s'enfuient très vite à toute approche et stoppent toute activité sonore.
- Respecter le territoire des animaux en restant dans les sentiers délimités, sinon ils s'éloigneront.

▶▶▶

Se placer sous le vent par rapport aux animaux pour camoufler le plus possible l'odeur humaine. En effet, le sens d'alerte le plus utilisé dans la nature est l'odorat... alors que l'homme est une des créatures de la planète qui a le plus mauvais nez ! Ainsi, ce que le nez humain sent péniblement à 1 m, beaucoup d'animaux le sentent à plusieurs centaines de mètres. Donc, avoir une odeur discrète, c'est sentir le moins possible la transpiration (!), mais aussi la savonnette, le shampooing ainsi que le parfum et certaines crèmes solaires... Le mieux, pour une trace olfactive minimale, est donc de laver vos vêtements, votre corps et vos cheveux avec du savon de Marseille le plus rustique possible. Évitez aussi de porter des vêtements en matière synthétique, qui favorisent la transpiration.

Des activités d'écoute

▸ On peut orienter les activités d'écoute vers deux thématiques principales : reconnaître les bruits et s'orienter au son.

La chasse aux bruits

▸ Au cours d'une promenade (en bord de mer, en forêt ou à la montagne), noter sur un calepin les bruits entendus en indiquant leur localisation et en essayant de les décrire puis de les classer (bruits d'origine naturelle : rivière, vent... ; bruits d'animaux : oiseaux, insectes, mammifères... ; bruits produits par l'activité humaine : voiture, avion, tronçonneuse...).

▸ Si vous ne pouvez vous rendre sur un terrain particulier pour diverses raisons (météo, éloignement...), il est aussi possible de pratiquer ce type d'activités à partir d'enregistrements achetés dans le commerce ou réalisés par le groupe ou l'animateur lors d'une sortie précédente. Les supports du commerce peuvent aussi être utilisés pour comparer l'expérience auditive vécue dans un certain milieu naturel de proximité avec les sons qui pourraient être entendus dans d'autres milieux pas forcément accessibles. L'un des intérêts des disques en vente dans le commerce est l'authentification certaine des bruits entendus (cris d'animaux, chants d'oiseaux, etc.).

Se guider à l'oreille

▸ Une autre approche possible consiste, lors de la promenade, à tendre l'oreille, à sélectionner un bruit naturel et à essayer d'en localiser la source, en se dirigeant grâce à l'ouïe. On pourra, chemin faisant, se livrer au jeu des devinettes (dans un silence relatif) pour tenter d'identifier l'origine du son, avant même de l'avoir trouvée.

▸ Dans le même esprit, vous pouvez créer un parcours son. Chaque animateur, muni d'un appeau acheté dans le commerce, se cache dans un territoire délimité. L'objectif sera, pour le groupe d'enfants, de localiser l'animateur et d'identifier l'animal dont l'appeau reproduit le cri.

Ressources

▸ *Les outils de la randonnée – Observer la nature, se repérer, se dé brouiller,* Didier Cornaille, Le Chêne, 13,50 €.
Ce carnet vous permettra d'identifier une piste, de lire une carte de vous servir d'une boussole, d'observer les animaux, leurs traces de reconnaître les arbres, d'utiliser des appeaux, de connaître les nœuds, de photographier, de dessiner, d'enregistrer la nature et bien d'autres choses encore.

▸ *L'Oreille verte.*
Le catalogue de cet éditeur propose de nombreux CD d'enregistrements de sons de la nature, accompagnés le plus souvent d'un guide d'identification. Consultable sur Internet, il est aussi disponible gratuitement sur simple demande à l'adresse :
L'Oreille verte, BP 86, 24, rue de Paris, 94223 Charenton Cedex.
Tél. 01.43.68.41.67.
E-mail : infos@oreilleverte.com - Site : www.oreilleverte.com

▸ www.dinosoria.com/sons_nature.htm
Un site où vous pourrez télécharger quelques enregistrements de sons de la nature.

par William Gassien

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
à partir de **8 ans**
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
organiser
bouger
jouer
écrire
nature

Les sons, une autre façon de découvrir la nature.

LES SONS DE LA NATURE (2)

Après une sensibilisation de votre public à l'écoute des sons de la nature, pourquoi ne pas passer à l'étape suivante, en tentant de les enregistrer ? Conseils.

Mémoire sonore

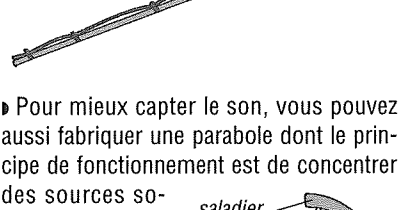
Écouter la nature ou les paysages sonores naturels qui nous entourent porte un nom, il s'agit de la bioacoustique (manifestations sonores émises par la biosphère). Plus généralement, cette activité consiste à observer, enregistrer, étudier et restituer ces paysages sonores, au moyen d'appareils d'enregistrement et de travail du son.

Pourquoi se donner la peine d'enregistrer des sons qu'il nous est donné d'écouter à chaque promenade... ? D'aucuns vous diront qu'il est urgent d'enregistrer les ambiances sonores de certaines régions pour la simple raison que plusieurs espèces auront disparu à plus ou moins court terme, avec l'intégrité de leur domaine vital (notamment en forêt équatoriale et tropicale). En France, nous ne rencontrons pas ce type de problème, même si la « pollution sonore » humaine (avions, usines, voitures...) gagne du terrain.

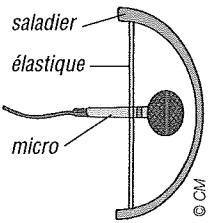
En bref, enregistrer les sons de la nature, c'est un peu prolonger la promenade ou ramener la nature à la maison. Il s'agit aussi d'un projet à part entière car les enfants devront fabriquer leur matériel de prise de son, rechercher l'endroit idéal puis, en fonction du matériel de montage disponible, trier, monter et, pourquoi pas, graver un CD musical.

Le matériel nécessaire

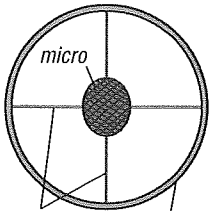
Pour commencer, munissez-vous d'un magnétophone à K7 à piles (certains ont des performances remarquables, cependant la qualité est aléatoire d'un magnétophone à l'autre). Prévoyez également un micro et une perche. La perche permettra de rapprocher le micro de la source sonore et de l'éloigner des nuisances produites par les opérateurs (souffle, chuchotements, mouvements, bruit du magnétophone...). Concernant les K7, évitez les marques inconnues et choisissez des K7 de 90 ou 120 minutes maximum pour une bonne fiabilité.



Pour mieux capter le son, vous pouvez aussi fabriquer une parabole dont le principe de fonctionnement est de concentrer des sources sonores lointaines sur le micro placé en son centre. Pour cela, vous avez besoin d'un grand saladier dans lequel vous



▶▶▶



fixerez le micro à l'aide d'élastiques tendus en croix. On obtient, avec ce système, un micro au champ d'enregistrement directionnel, donc plus efficace pour les sons isolés que les ambiances.

▸ Avec l'avènement du numérique, il existe pléthore d'appareils à même de remplacer le magnétophone et pour une bien meilleure qualité d'enregistrement. On peut citer notamment les enregistreurs de Mini-Disc, de DAT (cassette numérique), de fichiers MP3 et les enregistreurs à mémoire flash. L'avantage de ce type de matériel est l'absence de moteur, donc de pannes et de bruits mécaniques. En outre, les données numériques peuvent ensuite être transférées directement sur ordinateur pour être travaillées, montées puis gravées sur des CD-R.

La prise de son

▸ Une prise de son réussie n'est pas forcément celle d'un sujet isolé : une belle ambiance générale peut être tout aussi magnifique. De plus, une ambiance contient généralement plus d'informations que la prise de son d'un sujet isolé. Pour cela, tentez d'enregistrer des séquences de 20 minutes, même si elles vous paraissent légèrement perturbées. Une séquence trop courte n'est pas utilisable, ne donne pas une idée de la moindre évolution et limite les chances de capter des sons différents.

▸ Une fois la prise de son terminée, n'oubliez pas de noter la date, l'heure et l'emplacement précis de l'enregistrement. Comme les beaux paysages représentés sur les cartes postales, une magnifique prise de son entraîne toujours une certaine curiosité : en effet, on tourne la carte postale pour localiser ce paysage fabuleux. Faites la même chose pour vos enregistrements. Notez l'essentiel et le reste.

Identifier vos enregistrements

▸ Pour identifier les espèces que vous avez enregistrées, essayez d'abord de recueillir des informations auprès des habitants de la région en les leur faisant écouter, mais ne validez le nom que si celui-ci est répété par plusieurs personnes.

▸ Une autre solution consiste à comparer les sons enregistrés à ceux qui sont proposés sur les CD spécialisés en vente dans le commerce (voir fiche « Les sons de la nature (1) » pp. 49-50).

Traitement du son et réalisation d'un CD

▸ Pour la création d'un disque, la beauté de l'enregistrement est impérative. Vous devrez donc vous investir dans de méticuleux travaux de montage et de traitements sonores, afin d'éliminer tous les bruits parasites (moteurs en tout genre ou bruits de manipulation). Un ordinateur, équipé d'une bonne carte son et d'un logiciel de traitement sonore, vous permettra d'obtenir des résultats semi-professionnels, largement suffisants pour alimenter votre « sonothèque ».

Pour en savoir plus

• http://f5rhs.free.fr/bioacoustique/la_bioacoustique.htm
Ce site Internet, créé par un passionné de bioacoustique, délivre des conseils techniques pointus et propose des exemples de morceaux enregistrés par l'auteur.

par Évelyne Odier

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
à partir de **5 ans**
6 ans
8 ans
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
faire
organiser
bouger
jouer
écrire

SCULPTER L'ÉPHÉMÈRE

Inviter les enfants à découvrir le monde qui les entoure à travers les arts plastiques... Un objectif qu'il est possible d'atteindre lors d'une sortie dans les bois ou dans un espace naturel saisissant.

A propos de l'activité

▸ Avant de débuter l'activité, présenter aux enfants et adolescents des photographies d'objets recyclés, à partir d'éléments naturels. Vous en trouverez sans difficulté dans les ouvrages qui traitent de l'art brut ou des arts premiers. Cette phase de documentation stimulera l'imaginaire de votre public, tout en lui montrant qu'il est possible de réaliser des objets fascinants avec des matériaux composites.

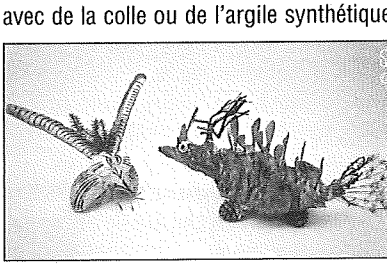
Préparation

▸ Organisez une sortie dans un bois voisin et prenez le temps de dévoiler à votre groupe ces petits riens qu'ils n'ont pas l'habitude d'observer : granulosité d'une écorce, forme amusante d'un coquillage ou d'un caillou... Pour cela, vous devez bien entendu vous-même faire preuve d'enthousiasme et exercer votre sens de l'observation. Exemple : demander aux enfants de noter ou de nommer les différentes nuances de couleurs qu'ils ont remarquées durant leur promenade, ou encore de deviner quel animal se cache dans l'ombre de telle branche biscornue...

▸ Tous les participants seront équipés d'une multitude de sachets, de manière à trier les brimborions qu'ils ramasseront (galet, fleur séchée, branche stratifiée, mousse, bogue, etc.). En effet, chacun doit, au terme de la promenade, avoir emmagasiné un grand nombre de « trésors ».

▸ De retour au centre, les enfants tailleront trieront, assembleront, teinteront... cer tains éléments récoltés.

▸ Utiliser du mastic pour coller les petit éléments entre eux, et penser à employe des argiles synthétiques ou de la pâte modeler colorée, qui durcit à l'air, pou créer de nouveaux éléments. Pour le grands éléments, utiliser des clous, vis e ficelle, que vous renforcerez si nécessair avec de la colle ou de l'argile synthétique



▸ Une fois que la création est sèche, il es préférable de peindre celle-ci et d'ôter le traces de mastic ou d'argile. Privilégie dans ce cas les encres ou lasures transpa rents, pour faire ressortir la matière et le rugosités.

Tableau mosaïque

Matériel

▸ Prévoir :

- une barquette alimentaire ou le cou vercle d'une boîte (plastique ou carton
- des éléments à coller, plats et fin (écorces, graines, graminées...),
- de la colle blanche.

Des réalisations plastiques éphémères, à partir de matières premières naturelles.

▸▸

▶▶▶

Réalisation

◗ Dans un premier temps, enduire l'intérieur du couvercle avec de la colle blanche. Puis commencer par coller les gros éléments, avant de saupoudrer l'ensemble de la composition de graines colorées. Enfin, tasser légèrement le tableau de manière à ce que chaque élément se colle sans difficulté.

◗ Il est important de choisir une couleur de fond unie, afin que tous les éléments utilisés soient bien mis en valeur. Vous pouvez, avec peu de pratique, réaliser des fonds chamarrés ou un camaïeu.

◗ N'oubliez pas au final de tendre un film plastique alimentaire au-dessus de la composition pour la protéger de la poussière. Bien scotcher le film sur l'envers du couvercle.

◗ Remarque : si les éléments utilisés s'avèrent plus gros que de l'écorce ou des graines, n'hésitez pas à encoller sur plusieurs millimètres l'intérieur de la barquette alimentaire, ou le couvercle de la boîte, à l'aide d'une pâte molle et malléable, comme la pâte à modeler qui durcit à l'air, la pâte à sel, du sucre en poudre coloré avec de la gouache en pâte... Dans ce cas, ne pas attendre que la pâte soit sèche, pour planter des cailloux, des pommes de pin, des bâtons ou graminées...dont la hauteur, toutefois, ne devra pas dépasser le rebord du support.

Sculpture éphémère

◗ Ramasser lors d'une promenade un grand nombre de galets, à proximité d'une rivière, d'un torrent ou d'une plage. Les peindre avec de la gouache qui se dissoudra à la première pluie, et patienter jusqu'à ce qu'ils soient secs.

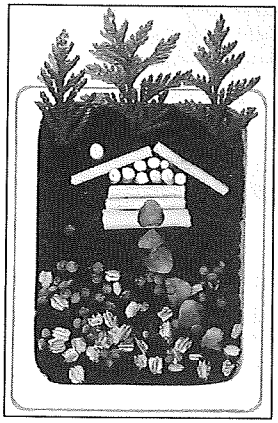
◗ Puis construire le plus haut totem possible en superposant les galets, tout en les liant avec de la terre. Vous pouvez aussi mélanger de la paille avec la terre, comme pour les maisons traditionnelles en torchis. Une fois que votre construction sera terminée et peaufinée, il vous faudra vous résigner... : cette œuvre éphémère disparaîtra à la première pluie !

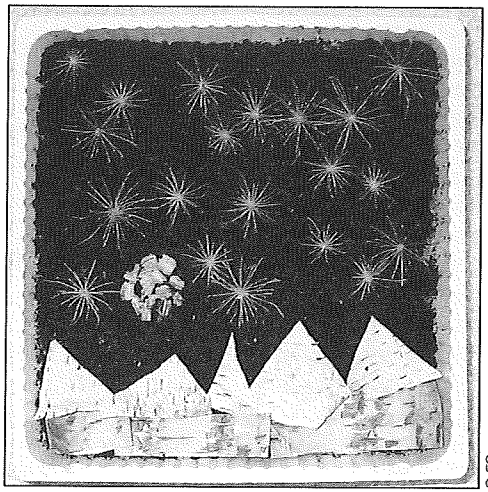
◗ Profiter de cette occasion pour amener les adolescents à bien différencier la détérioration de l'environnement (entailles dans les arbres, tags, papiers jetés par terre...) et le fait de laisser une empreinte éphémère de son passage.

Encadrement

• Les graminées ayant une large tige, comme les ombelles, pourront, une fois découpées et collées tout autour de la composition sur du carton vernis, se transformer en un joli cadre.

Deux exemples de tableaux





© EO

par Anne Royer

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
8 ans
à partir de **10 ans**
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
organiser
bouger
jouer
écrire
saison

LE QUIZ DES CHAMPIONS (8)

Cette série de questions/réponses pour les 10/14 ans, classée par difficulté croissante, servira de base pour une animation ludique du type « Questions pour un champion » ou sera exploitable lors des épreuves d'un grand jeu, par exemple.

Questions

1. Combien faut-il de musiciens pour composer un quintette ?

2. Sur quel terrain de sport trouve-t-on 18 trous ?

3. Certaines espèces de bambou peuvent pousser d'un mètre par jour :
- vrai ou faux ?

4. A qui est destinée l'écriture Braille ?

5. Je vis dans la mer mais je ne suis pas un poisson. Avec mon bec et mon melon, je nage à 50 km/h. Qui suis-je ?

6. Dans quelle ville du monde construisit-on plus de 200 gratte-ciel de 1900 à 1930 ?

7. Lequel de ces engins ne peut pas voler :
- un zeppelin ?
- un submersible ?
- un ULM ?

8. Lors de quel scrutin répond-on uniquement par oui ou par non ?

9. L'étoile Polaire ou une boussole peuvent vous aider à le retrouver. De quoi s'agit-il ?

10. Combien les parents chinois ont-ils le droit d'avoir d'enfants ?

11. La plupart des dinosaures étaient carnivores :
- vrai ou faux ?

12. Que va-t-on voir dans un drive-in ?

13. Quel appareil permet de mesurer la pression atmosphérique :
- le baromètre ?
- l'hygromètre ?
- l'anémomètre ?

14. Pour mesurer la force d'un tremblement de terre, utilise-t-on l'échelle :
- de Richard ?
- de Richter ?
- de Jacob ?

15. Que peuvent donner un sablier, une clepsydre ou un cadran solaire ?

16. Un entomologiste étudie-t-il :
- les insectes ?
- les oiseaux ?
- les poissons ?

17. Le jeu de Paume, sport pratiqué dès le XVIe siècle, fut-il l'ancêtre :
- de la boxe ?
- du tennis ?
- du rugby ?

18. Quel musicien utilise des balais pour jouer ?

19. Quelle source d'énergie naturelle utilise-t-on avec une éolienne ?

20. Quelle est la capitale de l'Afghanistan ?

Réponses

1. Cinq.

2. Un terrain de golf. Il est difficile de définir avec exactitude les origines de ce sport qui remonte vraisemblablement au Moyen Age. Nous savons, toutefois, que les Écossais le pratiquaient au milieu du XIVe siècle, au vu d'un vitrail qui orne la cathédrale de Gloucester.

Des questions/ réponses inédites prêtes à l'emploi.

▶▶▶

▶▶▶

3. Vrai.
4. Aux aveugles. Inventé par Louis Braille en 1835, le Braille est basé sur un alphabet dont les lettres et les signes de ponctuation sont constitués par des points transcrits en relief sur du papier. Les aveugles reconnaissent le code grâce au toucher et parviennent ainsi à lire. On retrouve souvent des inscriptions en braille sur les boîtes de médicaments, par exemple.
5. Un dauphin. Ce mammifère aquatique, capable d'émettre plus de 400 sons différents, est considéré comme l'un des animaux les plus intelligents de la planète.
6. A New York. Le plus haut gratte-ciel du monde, inauguré en novembre 2003, est situé sur l'île de Taïwan. La tour *Taïpei 101* culmine à 508 mètres et détrône ainsi les *Petronas Towers* sises à Kuala Lumpur (452 mètres).
7. Un submersible. En juin 1800, l'Américain Robert Fulton présenta à la Marine française le *Nautilus*, un submersible en forme de poisson, fait de fer et de cuivre, qui effectua sa première plongée dans la Seine.
8. Le référendum.
9. Le nord.
10. Un seul. Le contrôle des naissances, établi depuis les années cinquante en Chine, demeure aujourd'hui encore en vigueur dans les villes. La loi de l'enfant unique n'est plus toutefois appliquée dans les campagnes depuis 1984, aux dires des responsables politiques chinois.
11. Faux. La plupart étaient herbivores.
12. Un film projeté en plein air.
13. Le baromètre (inventé par Torricelli en 1643). L'hygromètre mesure le taux d'humidité dans l'air. L'anémomètre est utilisé pour mesurer la vitesse du vent.
14. L'échelle de Richter, habituellement graduée de 1 à 9, est en théorie illimitée. On enregistra une magnitude record de 9,5, le 22 mai 1960, au Chili.
15. L'heure, mesurée grâce à l'ombre du cadran solaire, à l'écoulement de l'eau dans la clepsydre et à l'écoulement du sable – ou de coquilles d'œuf ! – dans le sablier.
16. Les insectes.
17. Du tennis.
18. Un batteur. Les balais sont en effet des accessoires de musique, formés d'un manche court et d'un faisceau métallique.
19. Le vent. La France produisait 0,46 TWh d'électricité éolienne en 2002 contre 416,5 TWh pour le nucléaire. Cette énergie verte devrait toutefois se développer durant les années à venir, une directive de l'Union européenne obligeant en effet la France à accorder une plus large place aux énergies renouvelables.
20. Kaboul.

Le dauphin, un animal qui ne manque pas d'air...

Bien qu'il soit un véritable champion de natation capable de nager à plus de 50 km/h, le dauphin n'est pas un poisson ! C'est un mammifère qui allaite ses petits et ne peut pas respirer sous l'eau. Aussi ne reste-t-il jamais plus de quelques minutes en plongée. Comment respire-t-il ? Par son évent, un petit trou qu'il peut ouvrir et fermer selon qu'il se trouve à l'air libre ou sous l'eau.
w Lorsqu'une femelle dauphin donne naissance à un petit, elle le pousse immédiatement vers la surface de l'eau afin qu'il puisse respirer pour la première fois.

par Nicolas George

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
8 ans
10 ans
à partir de **15 ans**
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
faire
organiser
bouger
jouer
écrire

LA LESSIVE CHEZ LES ADOS

Un camp autogéré, des installations sanitaires sur place... Tous les ingrédients sont réunis pour que la lessive soit une simple formalité. Et pourtant, si certains adolescents apparaissent autonomes, d'autres exigent une plus grande présence, et qu'on leur rappelle les règles d'hygiène élémentaire.

De l'hygiène

Premiers jours en camp... L'occasion pour chacun de faire le tour des installations sanitaires et de prendre ses marques. Comme souvent, l'équipe d'animation constate que le camp ne ressemble pas tout à fait à ce à quoi certains s'attendaient, que les ados rechignent à s'occuper des tâches ménagères et de la gestion du linge. Pas facile de se prendre en charge quand on a 17 ans !

Lorsque l'on propose aux ados de faire « un coup de lessive », les dents grincent et les visages s'étonnent ! Car si beaucoup sont effectivement autonomes par rapport à la gestion de leur linge, d'autres sont cependant moins au fait des règles de base de propreté et d'hygiène.

A nous, adultes, de leur donner un coup de pouce, et de comprendre que ces ados peuvent être à leur âge encore dépendants dans ces domaines. Selon leur environnement familial, ils peuvent être amenés à se prendre en main ou être tributaires de quelqu'un. Car il n'est jamais simple de s'improviser « pro » de la lessive ou de tâches « élémentaires », quand à la maison, c'est papa, maman, le grand frère ou la grande soeur qui s'en occupent à longueur d'année.

Bien organiser ses jours de lessive, respecter des règles d'hygiène collectives... constituent un pas important vers l'autonomie.

Un peu d'organisation !

Le rôle de l'équipe d'animation est alors de stimuler cette autonomie. Car il est sans doute plus simple de le faire en camp et en séjour qu'à la maison. Aux adultes de favoriser l'accès à cet apprentissage en amenant certaines situations.

Cependant, il n'est jamais simple de gérer en camp la question du linge et de la lessive. Les difficultés engendrées par l'environnement, le matériel disponible ou la logistique ne rendent jamais les choses évidentes à organiser. Mettez les ados à contribution, en écoutant leurs éventuelles idées.

Le premier objectif est de sensibiliser l'adolescent à son inventaire. En effet, celui qui a 2 tee-shirts pour 15 jours et celui qui en a 10 n'aborderont pas la question de la lessive de la même manière. Malgré tout, un accompagnement régulier des tours de linges est nécessaire dans tous les cas. Balisez le séjour de jours « off » (pas de lessive) et de jours « on » (grand nettoyage !). Si vous vous rendez compte que les adolescents se prennent en main, rien n'empêche qu'ils gèrent leur lessive de manière quotidienne !

Un large bac d'eau (ou le bord d'un cours d'eau), de la lessive, des étendoirs, rien de plus simple, surtout lorsqu'il fait beau et

▶▶▶

▶▶▶

chaud. La donne est bien entendu différente si la pluie s'invite tout au long du séjour (prévoyez alors un abri pour étendre le linge). Attention également aux adolescents qui changent de tenue 3 ou 4 fois par jour, principalement les filles, et qui estiment sale, toute tenue portée plus de 2 heures ! S'ils commencent le camp sur un tel rythme, ils auront épuisé toute leur garderobe en deux jours ! Ouvrez l'œil !

◗ Pour ce qui est du « gros linge » (jeans, sweats, pulls...), il est plus simple de se rendre dans une laverie automatique (prévoyez le budget), à proximité du centre. Si ce n'est pas possible, organisez une ou deux grosses lessives dans la semaine et, surtout, prévoyez leur temps de séchage ! Dans le camp lui-même, privilégiez les lessives de « petit linge » (chaussettes, culottes...). Hygiène oblige !

◗ Petite mise en garde : peut-on partir du principe que les adolescents sont capables de gérer leur petit linge ? Beaucoup d'équipes d'animation pensent que les jeunes savent se débrouiller seuls. Rien n'est moins sûr... Pas si évident, quand on sait que beaucoup sont totalement pris en charge par leurs parents. Ou, tout simplement, refusent de le faire parce qu'ils considèrent que ce n'est pas valorisant de laver leur linge, ou que cela touche à leur intimité.

◗ Dans ce cas, les adultes ne doivent pas hésiter à faire de « l'accompagnement ». Cette intervention éducative se basera sur la relation de proximité et le rappel des règles élémentaires d'hygiène. Les adultes peuvent par exemple instaurer des temps de lavage durant lesquels ils lavent, eux aussi, leur linge : une occasion pour chacun d'apprendre à faire sa lessive, la rincer, l'étendre, ne pas l'oublier sur le fil alors qu'il va pleuvoir...

L'apprentissage au quotidien

◗ Faire la lessive avec les adolescents avec entrain, telle une activité à part entière et non comme une corvée, voilà sans doute l'une des clés de l'apprentissage de l'autonomie. Car il est du devoir de l'adulte de faire évoluer les représentations de certains adolescents. Garder le même jean ou la même tenue durant 3 semaines cache sans doute un désarroi. Un désarroi à reconnaître soi-même, et donc à montrer aux autres, qu'on ne sait pas laver ses affaires et s'occuper de son linge. L'accompagnement des adultes est donc indispensable.

◗ Ces « opérations nettoyage » doivent apparaître à l'esprit de chaque adulte comme de véritables vecteurs d'apprentissage de la vie matérielle au quotidien, lors d'un camp et plus largement comme des actions de sensibilisation à l'hygiène.

par William Gassien

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
à partir de **8 ans**
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
organiser
expérimenter
bouger
jouer
écrire

JOUER AVEC LES LIQUIDES (3)

L'eau permet de réaliser des expériences étonnantes qui n'ont rien à voir avec la magie ou la prestidigitation. En effet, à chaque fois, une explication logique et rationnelle relie l'expérience à une loi naturelle, qui permet de découvrir les éléments fondamentaux de la physique.

La loterie aquatique

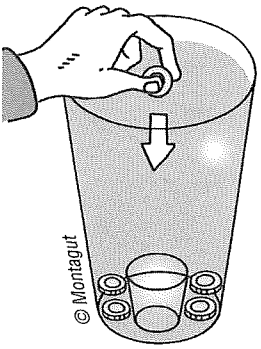
Expérience

◗ Prendre un grand bocal en verre ou un vase transparent. Le remplir d'eau puis poser au fond un petit verre. Se munir ensuite de pièces de monnaie, et tenter de les faire tomber à l'intérieur du verre, en les lâchant dans le bocal.

◗ Quelle que soit la façon dont vous vous y prenez, vous constaterez rapidement que les pièces glissent de part et d'autre du verre, mais qu'aucune ne tombe dedans.

Explication

◗ Il est extrêmement difficile de laisser tomber verticalement une pièce de monnaie dans de l'eau, car le liquide va offrir une résistance à la pièce, ce qui la fera basculer. Ceci s'explique aussi par le fait que le centre de gravité d'une pièce se trouve en son centre physique et que la moindre force exercée sur elle la fera pivoter autour de ce centre de gravité, déviant ainsi sa trajectoire.



L'eau peut être source de bien des surprises et de phénomènes étonnants !

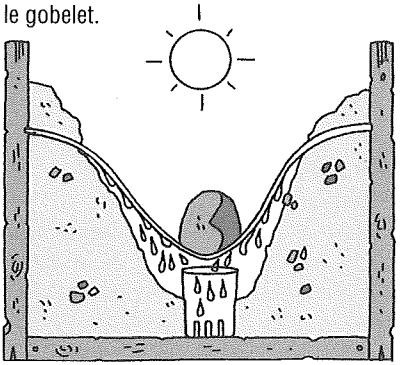
Comment récolter de l'eau en plein désert ?

Expérience

◗ Comment survivre en plein désert lorsque l'on meurt de soif ? On imagine souvent que le désert est une surface aride où l'eau n'existe pas. Pourtant, une expérience simple à échelle réduite vous permettra d'extraire de l'eau d'un sol apparemment sec.

◗ Prévoir une caisse remplie de sable (le « désert »), une feuille de plastique transparent et un gobelet. Creuser un trou assez profond dans le sable et y placer le gobelet. Étaler sur les parois du trou la feuille de plastique transparent, de la même taille que le trou, de façon à former un entonnoir jusqu'au gobelet. Bloquer les bords de la feuille plastique avec du sable et placer un caillou au fond.

◗ Installer la boîte en plein soleil. Lorsque le soleil chauffe, il se forme des gouttelettes d'eau sous la feuille de plastique. Ces gouttes grossissent peu à peu, puis finissent par couler le long de la feuille dans le gobelet.



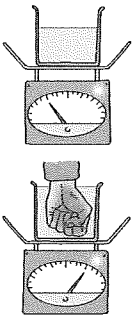
▶▶▶

Explication

▸ L'eau présente dans le sable s'évapore sous l'effet de la chaleur puis, une fois l'air saturé en humidité, la vapeur se condense sur la feuille de plastique, dont la surface est à une température un peu plus basse que celle du sol.

Quel est le volume de votre poing ?

Expérience



▸ Prendre une balance de cuisine et un récipient suffisamment grand pour y plonger le poing. Remplir le récipient aux trois quarts d'eau, puis le placer sur la balance de cuisine. Relever l'indication donnée par la balance, puis plonger votre poing à l'intérieur du récipient et relever à nouveau l'indication sur la balance. Comment déterminer alors le poids de votre poing ou le volume occupé par celui-ci ?

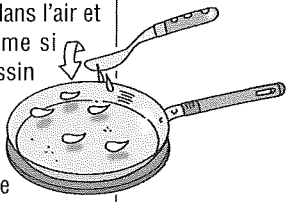
Interprétation

▸ Nous avons vu dans d'autres expériences (voir fiche « Jouer avec les liquides (2) » parue dans notre numéro 47 de mars 2004) que l'augmentation de poids est proportionnelle à la quantité d'eau déplacée par le poing, c'est-à-dire qu'un gramme correspond par conséquent à 1 cm^3 d'eau. Si en plongeant votre poing, vous constatez une augmentation de 200 grammes, c'est que votre poing pèse 200 grammes et occupe un volume de 200 cm^3.

Des gouttes sur coussin d'air

Expérience

▸ Placer une poêle sur une plaque chauffante, puis allumer à feu vif. Attendre quelques minutes que la poêle soit bien chaude, puis verser quelques gouttes d'eau à l'aide d'une cuillère à café. Les gouttes semblent suspendues dans l'air et se déplacent en zigzag, comme si elles étaient montées sur coussin d'air !



Explication

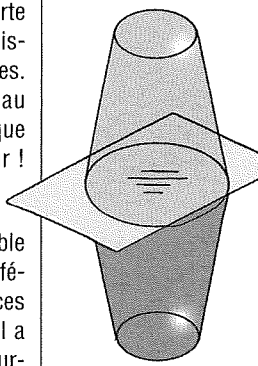
▸ Lorsque les gouttes touchent le métal brûlant, leur partie inférieure se transforme en vapeur, qui s'échappe avec une forte pression. Cette pression est suffisante pour soulever les gouttes. La vapeur étant un mauvais conducteur de la chaleur, les gouttes ne peuvent atteindre leur température d'ébullition, donc elles ne disparaissent pas totalement et continuent de se « promener » dans la poêle durant un moment.

▸ Note : cette expérience doit être réalisée sous la surveillance d'un adulte en raison des risques de brûlures. On évitera aussi de se pencher au-dessus de la poêle pour éviter les projections d'eau bouillante.

L'alcool plus fort que l'eau

Expérience

▸ Prendre deux verres de même taille et une carte en bristol. Remplir un verre à ras bord avec de l'eau et le second verre à ras bord avec de l'alcool. Placer la carte sur le verre d'eau puis retourner le tout sur le verre rempli d'alcool, en veillant à ce que les bords des verres soient parfaitement superposés. Déplacer doucement la carte de façon à ce que les deux liquides puissent entrer en contact au bord des verres. Vous constaterez rapidement que l'eau s'écoule dans le verre du bas, tandis que l'alcool remonte dans le verre supérieur !



Explication

▸ L'alcool possède une densité plus faible que celle de l'eau ; il a donc un poids inférieur à volume identique. Ainsi, quand ces deux liquides sont en contact, l'alcool a naturellement tendance à monter à la surface de l'eau.

par William Gassien

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
à partir de **6 ans**
8 ans
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

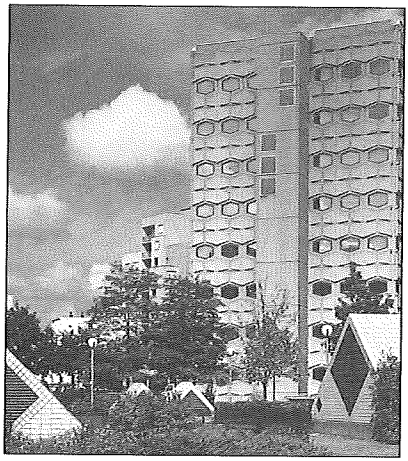
thème
réunir
afficher
parler
nature
organiser
bouger
jouer
écrire

LA NATURE EN MILIEU URBAIN (2)

Si la ville a envahi petit à petit la campagne, la nature a pris sa revanche. La flore n'a pas déserté nos cités, bien au contraire, certaines espèces s'y sont même fort bien adaptées... La rue constitue un lieu idéal pour une série d'activités nature ou de jeux d'éveil sensoriel, à la découverte de la végétation.

La nature dans la ville

Côté végétaux, on peut distinguer d'une part les essences (arbres, arbustes, plantes) introduites par l'homme dans les parcs ou le long des rues pour embellir la ville et, d'autre part, les espèces « naturelles » (herbes, fougères, mousses, fleurs) qui se sont installées dans une fissure de bitume ou le long d'un mur, et qui ne sont pas toujours désirées. De plus, force est de constater que dès qu'un terrain est laissé à l'abandon, la nature reprend ses droits et colonise cet échantillon d'environnement urbain. C'est une reconquête du territoire, un retour du « sauvage » dans la ville !



Partez à la découverte de la végétation de votre ville !

Une première piste de découverte de la nature en ville consiste donc à observer et identifier les différentes espèces qui cohabitent dans notre environnement (rue, square, terrain vague). A l'aide d'une carte de la ville, commencez par rechercher avec votre groupe les lieux d'observations éventuels. Puis fournissez aux participants un petit carnet et une fiche d'observation pour localiser, décrire et dessiner les espèces répertoriées. Rassemblez également la documentation nécessaire à l'identification des espèces rencontrées et divers outils de découverte (boîtes de prélèvement, loupes, jumelles, appareil photo...).

Nature des villes et nature des champs

Une autre piste consiste à comparer les feuilles d'arbres ou d'arbustes prélevées en ville à celles prélevées dans un autre quartier ou mieux dans la campagne ou en forêt. Les feuilles sont-elles plus grandes, d'une couleur identique, tâchées... ? On peut ainsi avancer des hypothèses sur l'effet de la pollution urbaine, le fait qu'en ville les températures sont plus importantes ou encore le bienfait des soins apportés par les équipes municipales (taille des arbres, arrosage...). La comparaison peut égale-

▶▶▶

ment s'effectuer en fonction des saisons. Les bourgeons des arbres apparaissent-ils plus tôt dans l'année ou les feuilles des arbres tombent-elles plus tard ? La ville joue-t-elle un rôle qui anticipe ou retarde l'effet des saisons sur les végétaux ?

Le jeu des odeurs

◗ Au moment de la floraison, cueillez quelques fleurs d'arbres ou d'arbustes (marronnier, tilleul, lilas…). Placez ces fleurs séparément dans de petites boîtes de pellicule photo dont les couvercles auront été percés de petits trous. Le jeu consistera ensuite à faire reconnaître ces éléments par les participants, grâce à l'odorat.

◗ Si vous jouez dans un parc, vous pouvez confier une boîte à chaque enfant. Leur mission sera de retrouver l'arbre ou l'arbuste dont les effluves correspondent à ceux dégagés par la fleur contenue dans la boîte. C'est un excellent moyen de découvrir la flore de la ville, de façon ludique.

Auprès de mon arbre

◗ L'arbre dans la ville est la représentation même de la nature en ville. Il est le seul à vivre au rythme des saisons. En effet, au cœur de la ville, pas de sensations de grands rythmes saisonniers comme en pleine nature, juste quelques signes : perte des feuilles ou renouveau printanier. Ainsi, de très nombreuses activités peuvent être menées autour de l'arbre.

◗ Partez donc à la recherche de l'arbre qui sera l'objet de vos attentions, vous le trouverez sans nul doute au détour d'une rue ou dans un parc. Vous pourrez commencer par l'identifier grâce à ses feuilles, ses fruits ou son écorce, puis vous déterminerez sa taille, son volume. Vous pourrez également prendre l'empreinte de son écorce à l'aide d'une feuille et d'un crayon gras.

◗ Ensuite, faites une approche « naturaliste » de cet arbre : que consomme-t-il ? Que produit-il ? Que trouve-t-on dessus (fruits, graines) ? Qui s'y abrite ? Qui s'en nourrit ? Etc.

◗ Puisque l'on s'intéresse à la nature en ville, il sera important de conclure l'enquête par ce que l'arbre nous apporte dans la ville (esthétisme, purification d'air…) et les contraintes qu'il nous pose (taille annuelle, maladie, feuilles mortes…).

Parcs et jardins

◗ Les parcs, jardins botaniques et serres municipales sont des endroits privilégiés pour découvrir les espèces végétales de votre ville. Certaines ont été introduites par l'homme depuis fort longtemps et ont été importées d'autres régions du monde.

◗ Il peut être intéressant d'enquêter à ce sujet auprès des responsables municipaux, afin de déterminer l'origine de telle ou telle plantation, son âge et surtout son acclimatation. Observez aussi les différentes écorces, feuilles, fruits… Demandez enfin à visiter les serres municipales et informez-vous des initiatives locales dans ce domaine et le budget qui y est consacré. Souvent, le budget « Espaces verts » des collectivités locales (mairies principalement) est considérable, et fera prendre conscience aux enfants ou aux jeunes de l'investissement que nécessite le maintien d'une certaine « dose » de nature en milieu urbain.

A lire aussi

• La nature en ville, c'est aussi :
– Faire des empreintes d'arbres (voir Le Journal de l'Animation *n° 17)*
– Jardiner (voir Le Journal de l'Animation *nos 18 et 19),*
– Aménager une mar (voir Le Journal de l'Animation *nos 37 et 38),*
– Découvrir les arbre (voir Le Journal de l'Animation *nos 41, 42, 43 et 44).*

par Claudine Sablé

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
8 ans
à partir de **10 ans**
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
faire
organiser
bouger
jouer
écrire

LE ZODIAQUE SUR TISSU

Une activité simple pour découvrir la peinture sur tissu.

Une activité manuelle autour du zodiaque.

Matériel

- Prévoir : des vieux torchons blancs ou des vieux draps ; de la peinture pour tissu (environ 3 €, le flacon) ou de la gouache de plusieurs couleurs ; des pinceaux brosses n° 10 et 12 ; des pinceaux pochoirs n° 12 ; du papier calque ; un crayon de papier ; une gomme ; un stylo noir ou bleu ; des épingles à tête ou des punaises ; des chutes de feuilles cartonnées ; des ciseaux cranteurs ; du papier sulfurisé ; un fer à repasser ; du fil de pêche ; une agrafeuse ; des piques à brochette (pour les réalisations de format 15 x 21 et 30 x 21 cm) ou des baguettes de bambou très fines pour les formats supérieurs ; du carton épais (récupération dos de cageot ou vieux calendriers) ; les modèles de signes du zodiaque (voir page suivante).
- Remarque : la principale différence entre une réalisation à la peinture spéciale tissu et une autre à la gouache, réside dans l'aspect plus « rustique » de la deuxième.

Préparation de l'activité

- Agrandir les signes du zodiaque (voir verso) à la photocopieuse :
  - pour un tissu de 15 x 21 cm : agrandissement à 300 %,
  - pour un tissu de 30 x 21 cm : agrandissement 600 %,
  - pour un tissu de 30 x 42 cm : agrandissement à 900 %,
  - pour un tissu de 55 x 40 cm : agrandissement 1 000 %.
- Remarque : les formats de tissu indiqués sont ceux des réalisations terminées. Lors de la découpe, il faut prévoir 5 cm de plus dans le sens de la hauteur.
- Découper le tissu aux dimensions désirées à l'aide des ciseaux cranteurs.
- Préparer la gouache épaisse, si vous en utilisez.
- La peinture pour tissu s'utilise telle quelle, et ne demande donc pas de préparation particulière.

Réalisation de l'activité

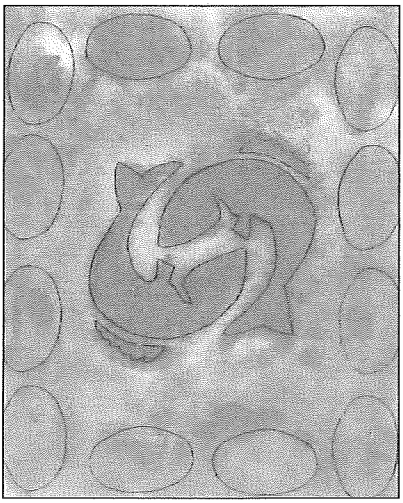
Étape 1 (30 min environ)

- Choisir un signe du zodiaque, puis le reproduire sur le papier calque au crayon de papier.
- Tendre le tissu sur le carton et le maintenir sur les côtés à l'aide des épingles à tête ou des punaises.
- Laisser dépasser 5 cm de tissu en haut de la réalisation. Ils serviront lors de la finition.
- Reporter le dessin sur le tissu en le décalquant.
- Repasser les contours sur le tissu à l'aide du stylo ou du feutre fin.
- Sur un carton léger, dessiner une forme géométrique de son choix (sa taille variera en fonction de la dimension du tissu). La découper puis reporter son contour plusieurs fois sur le tissu au stylo.
- Peindre l'ensemble du tissu en tamponnant avec le pinceau brosse et le pinceau pochoir (celui-ci sera utilisé de préférence

▶▶▶

pour peindre le fond du tissu). L'utilisation des couleurs sera laissée au libre choix des participants : contraste entre le signe zodiacal et le fond ou ensemble dans une même couleur, avec des nuances par zones.

- Laisser sécher.



Étape 2 (15 min environ)

- Si nécessaire, repasser les contours du signe zodiacal et de la bordure avec un stylo ou un feutre.
- Détacher la réalisation du support en carton.
- Pour fixer la peinture, poser le papier sulfurisé sur le tissu (le papier doit avoir la même dimension que le tissu), puis passer le fer chaud plusieurs fois dessus en appuyant.

Étape 3 (15 min)

- Replier les 5 cm de tissu non peint sur l'arrière de la réalisation, passer la pique à brochette ou la tige de bambou à l'intérieur de l'« ourlet » et agrafer le tissu sur lui-même.
- Nouer un morceau de fil de pêche aux deux extrémités de la baguette, puis suspendre la réalisation au mur.

- Pour les réalisations en petit format, il est également possible de coller le tissu sur un carton très léger découpé au format du tissu, pour produire une jolie carte.

Bélier
(du 23/03 au 21/04)

Taureau
(du 22/04 au 21/05)

Gémeaux
(du 22/05 au 21/06)

Cancer
(du 22/06 au 21/07)

Lion
(du 22/07 au 21/08)

Vierge
(du 22/08 au 21/09)

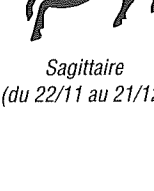
Balance
(du 22/09 au 21/10)

Scorpion
(du 22/10 au 21/11)

Sagittaire
(du 22/11 au 21/12)

Capricorne
(du 22/12 au 21/01)

Verseau
(du 22/01 au 21/02)



Poisson
(du 22/02 au 22/03)

par Évelyne Odier

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
à partir de **4 ans**
6 ans
8 ans
10 ans
16 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
faire
organiser
bouger
jouer
écrire

UN DESSIN A MANGER

Confectionner des tableaux à manger, sculpter son goûter pour qu'il ressemble à un drôle d'animal, un clown ou une voiture ... Voilà une activité manuelle qui ravira les enfants, et qui les invitera à découvrir des aliments peu communs.

Matériel

- Prévoir :
  - des légumes (carotte, champignon, tomate, concombre, endive...),
  - des fruits (fraise, kiwi, banane, raisin sec, myrtilles, melon, pomme, etc.),
  - de la charcuterie (jambon, saucisson...),
  - du fromage (gruyère, emmental, comté, camembert...),
  - des racines ou plantes exotiques (gingembre, réglisse...),
  - des aliments à tartiner,
  - des bonbons colorés, etc.
  - une grande table,
  - un carré de papier sulfurisé alimentaire pour la pipette,
  - et des couteaux à bout rond.

A propos de l'activité

- Cette activité, qui initie les enfants à la cuisine mais aussi à la vie sociale, se déroule en deux temps : un atelier décoration, pendant lequel les enfants éplucheront, couperont, assembleront fruits, légumes, biscuits... et le temps du goûter, qui sera organisé quelques heures plus tard, afin que les aliments conservent leur saveur et fraîcheur.
- Car, les œuvres confectionnées, aussi belles soient-elles, ne seront pas conservées, mais dévorées par les enfants ou encore leurs parents, éducateurs... au cours d'un goûter festif et chaleureux.
- Remarque : le temps du goûter n'est pas abordé dans cette fiche. Ces réalisations peuvent être préparées à l'occasion d'un anniversaire, d'une kermesse...

Mise en bouche

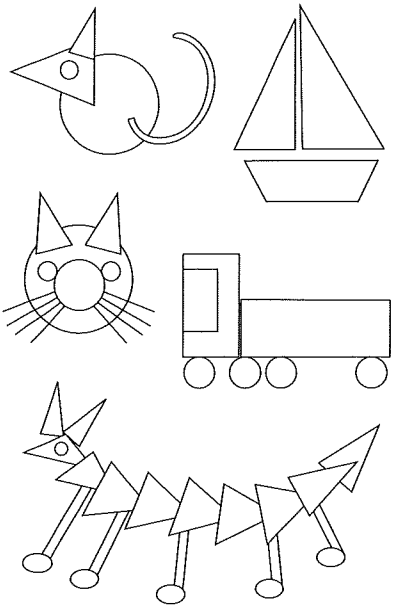
- Les enfants établiront, dans un premier temps, une liste d'aliments qui peuvent être coupés :
  - en rondelles : saucisson, concombre, banane, œuf dur, etc. ;
  - en carrés et triangles : jambon, pomme, fromage... ;
  - en cubes et pyramides : carotte, melon, pomme.
- Puis ils listeront les aliments qui évoquent par leur forme :
  - un rond : groseille, myrtille, raisin... ;
  - une ligne : fils de réglisse... ;
  - une chevelure : salade, poireaux... ;
  - etc.
- Pour que les enfants ne se sentent pas limités dans leur choix, demandez-leur aussi d'énumérer des aliments à tartiner susceptibles d'égayer leur futur création, à savoir : tarama (rose), œufs de poisson (noir), mayonnaise (jaune), confiture (rouge, verte...), fromage blanc sucré ou salé (blanc)...

Une activité qui réjouira fines bouches et gourmands.

▶▶▶

▶▶▶

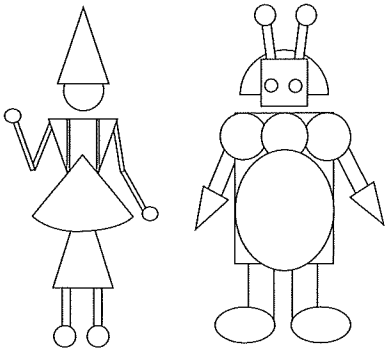
Les enfants poursuivront leurs recherches en découpant des illustrations en couleur, dans des magazines ou encyclopédie, et en les reconstituant en employant des figures géométriques simples (rond, carré, triangle, etc.). Il est possible pour mener à bien cette activité d'utiliser des gommettes, qui seront pliées ou découpées, superposées ou juxtaposées (cf. modèles présentés ci-dessous).



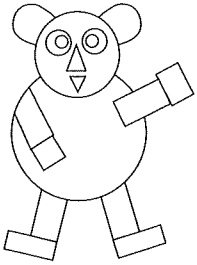
Cette recherche peut aussi être organisée comme une dictée graphique : demandez alors aux enfants de dessiner une souris, un éléphant, une locomotive… Chacun pourra ensuite regarder les formes dessinées par les autres enfants et, même, se les approprier.

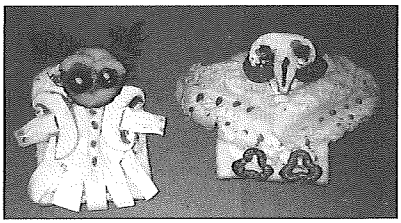
Un dessin sur pain de mie

Laver ou peler les aliments, puis les découper en tranches, rondelles, triangles ou carrés… en fonction de la figure choisie. Il est préférable, si les participants sont très jeunes, d'effectuer vous-même ce travail de préparation pour éviter des risques de coupure, ou encore de les associer à un groupe d'enfants plus âgés.



Ensuite, les enfants appliqueront soigneusement sur du pain de mie prédécoupé une couche d'aliments à tartiner, de couleur unie, qui fera un parfait fond pour le tableau. Viendra alors le moment de poser les divers aliments constituant la figure principale, en commençant par les plus grands (cela facilite la disposition des détails).





Conseils : les enfants n'oublieront pas de bien choisir les saveurs à assembler sur la même tranche de pain pour éviter les mauvaises surprises. Ce choix donnera une occasion à l'animateur d'aborder la saveur particulière de certains mélanges sucré-salé, et aux enfants de tester les différents mélanges possibles, ragoûtants ou non.

Fabriquer sa pipette

• Pour dessiner des traits fins ou des points, il est possible de fabriquer une pipette. Découper un carré de papier sulfurisé alimentaire (10 x 10 cm). Le rouler ensuite en forme de cône, puis le scotcher sur toute la longueur en prenant soin de laisser un trou large d'1 ou 2 mm de diamètre à sa base.

• Cette pipette doit être remplie, aux trois quarts, avec un liquide pâteux homogène et sans grumeau (ex. : coulis ou chocolat fondu, mayonnaise ou sauce tomate…)

• Lors de l'utilisation, penser à scotcher l'ouverture du cône, de façon hermétique, et dessiner en appuyant légèrement sur le cône.

par Évelyne Odier

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
à partir de **8 ans**
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
faire
organiser
bouger
jouer
écrire

UNE SCULPTURE A MANGER

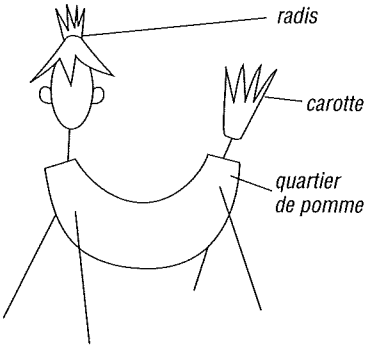
Confectionner des sculptures colorées pour son goûter, un château ou un train en biscuits… Voilà une activité manuelle qui ravira les enfants.

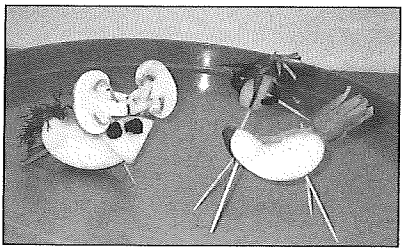
Matériel

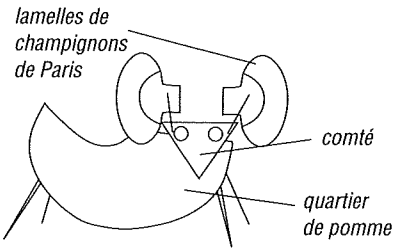
- Prévoir :
  - des légumes (carotte, champignon, tomate, concombre, endive…),
  - des fruits (fraise, kiwi, banane, raisin sec, myrtilles, melon, pomme, etc.),
  - de la charcuterie (jambon, saucisson, etc.),
  - du fromage (gruyère, emmental, comté, camembert…),
  - des racines ou plantes exotiques (gingembre, réglisse…),
  - des aliments à tartiner,
  - des bonbons colorés, etc.
  - une grande table,
  - et des couteaux à bords ronds.

Sculptures à manger

- Les enfants établiront, dans un premier temps, comme dans la fiche précédente, une liste d'aliments compacts (taille variable de 3 à 10 cm) qui serviront de base à la sculpture, et dans lesquels seront plantés, à l'aide de cure-dents en bois, les autres morceaux d'aliments. Cela peut être un morceau de carotte, un quartier de pomme, un cube ou une pyramide de comté…
- Il s'agira ensuite de définir, en observant les figures animalières ou originales présentées, les formes géométriques nécessaires à la bonne réussite de la composition (cercles, carrés, triangles, croissants…). Et, après, de lister les aliments qui seront utilisés. Ceux-ci doivent être tout à la fois souples et solides, de manière à ce que les cure-dents les transpercent sans les casser.







Colle alimentaire

Pour faire de la colle alimentaire, il suffit de bien mélanger un blanc d'œuf battu au mixeur, avec une pincée de sel, deux verres de sucre en poudre (verres de collectivité) et ajouter un zeste de citron. Ensuite, laisser sécher la pâte ainsi obtenue une journée, ou une demi-journée, avant de l'utiliser. On pourra ainsi coller des biscuits, dragées, bonbons ou pain d'épice… entre eux, en quelques heures.

▶▶▶

◗ N'hésitez pas à multiplier les essais : les enfants apprécieront et auront ainsi l'occasion d'appréhender la structure de différents aliments. Par exemple : il sera plus facile de fabriquer des yeux noirs avec un pruneau qu'avec une olive, qui est friable.
◗ Une fois les aliments utiles à la réalisation d'une sculpture choisis et découpés à la forme voulue, planter les cure-dents dans l'élément le plus dur en bonne place. Puis enfiler les autres éléments avec beaucoup de soin.
◗ Les cure-dents peuvent aussi soutenir des éléments fins préalablement découpés en tranches. Du fromage fondu pour croque-monsieur ou des feuilles de salade seront ainsi utilisés pour figurer les ailes d'un insecte ou les voiles d'un bateau.
◗ Remarque : dans un souci d'esthétisme, on peut couper un cure-dents qui dépasse de la figure, à l'aide d'une pince coupante.

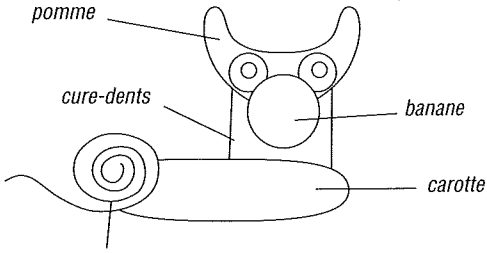
Un château ou un train en biscuits

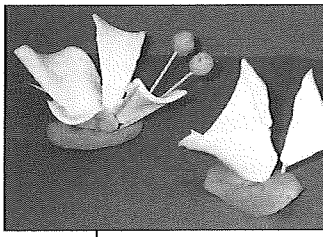
Matériel

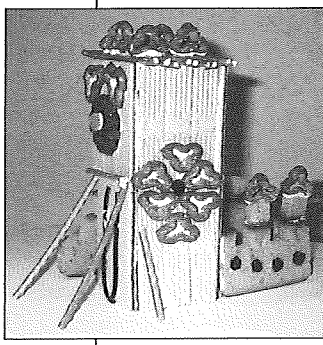
◗ Prévoir :
- différentes sortes de biscuits secs,
- du pain d'épice,
- des dragées et autres bonbons colorés,
- et un couteau à bout rond.

Réalisation

◗ Le pain d'épice se découpe facilement. Il est donc possible de le transformer selon son idée en créneaux ou en bretèche, en parois de wagon… Certains biscuits, plus difficiles à manipuler, se casseront lorsque les enfants et animateurs les tailleront. Il sera donc impossible de les utiliser autrement que dans leur forme initiale.
◗ Les bonbons mous se découpent aisément, ou peuvent être plantés sur un cure-dents, afin de figurer des fenêtres ou encore des aspérités.
◗ La principale difficulté de cette activité sera d'ordonner le travail du groupe : chaque enfant peut imaginer et préparer l'un des wagons du train, toutes les productions étant par la suite assemblées pour constituer le grand train.







◗ Réaliser un château exige une plus grande cohésion de groupe. Il faut en effet commencer par dessiner le château pour que tous les enfants se mettent d'accord sur le projet. Ensuite, chacun ira coller l'un des éléments qu'il choisira au fur et à mesure de l'avancement du projet.

Destruction de l'œuvre

◗ La destruction est inévitable, et même attendue avec impatience par les gourmands. Comment toutefois la gérer, comment d'une certaine manière la ritualiser pour que cet événement demeure gravé dans toutes les mémoires… ? Les pistes sont multiples : chaque enfant peut à tour de rôle décoller un biscuit ou bonbon qu'il mangera ; vous pouvez aussi découper l'œuvre en tranches qui seront distribuées…
◗ Mais quelle que soit la méthode employée, n'oubliez pas de prendre des photos de la production et des petits artisans

par Brice Robin

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
5 ans
8 ans
à partir de **10 ans**
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
organiser
bouger
jouer
écrire
saison

TRUCS ET ASTUCES (5)

Des questions-réponses sur le thème des trucs et astuces, qui seront la base d'animations pluri générationnelles conviviales et originales.

Questions

1. Dans une voiture, à quoi peut servir un chiffon sur lequel on aura fait sécher du produit vaisselle ?

2. On vous a volé une roue et ses quatre écrous. Comment remonter la roue de secours ?

3. Pourquoi est-il astucieux de retirer de leur caisse les bouteilles de vin que vous stockez chez vous ?

4. En période de grosse chaleur, que répandre sur le potager pour limiter l'évaporation d'eau ?

5. Pour éliminer une taupe, on introduit la tige d'une plante dans sa galerie. De quelle plante s'agit-il ?

6. Quel objet porté sur soi permet de s'orienter lors d'une sortie en extérieur ?

7. Qu'utilisez-vous pour faire disparaître une tache de goudron sur la peau ?
- 1 - du citron
- 2 - du beurre
- 3 - de l'éther

8. Que déposer dans une boîte à outils pour empêcher la rouille de s'y installer ?
- 1 - une cigarette
- 2 - un bâton de craie
- 3 - un mouchoir en papier

9. Comment éviter de perdre la clé qui visse la mèche d'une perceuse ?

10. Sans le casser, comment savoir si un œuf est frais ?

11. Que faire pour réussir les boules de glace ?

12. Que verser sur un pot de confiture entamé pour qu'il se conserve plus longtemps ?
- 1 - du jus de citron
- 2 - du sel
- 3 - du sucre en poudre

13. Sous une cloche à fromages, que faut-il ajouter pour éviter l'apparition d'humidité ?
- 1 - deux morceaux de sucre
- 2 - un croûton de pain rassis
- 3 - des feuilles de vigne

14. Que frottez-vous sur une auréole d'eau marquant du bois ciré ?
- 1 - un zeste de citron
- 2 - un bouchon de liège
- 3 - de la cendre de bois

15. Que pouvez-vous ajouter à un jus de citron pour nettoyer de l'argenterie ?
- 1 - de la cendre de cigarette
- 2 - du gros sel
- 3 - du talc

16. Dans quel liquide plongez-vous la pointe desséchée d'un crayon feutre ?
- 1 - du vinaigre blanc
- 2 - de l'éther
- 3 - de l'acétone

17. Comment renforcer le fil d'un bouton de votre veste ?

18. Quel fruit frotter sur la semelle d'un fer à repasser pour la nettoyer ?
- 1 - un citron
- 2 - une pomme
- 3 - un kiwi

Des devinettes pour apprendre en s'amusant.

▶▶▶

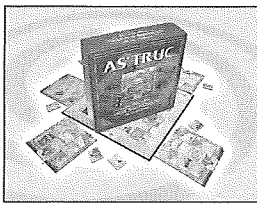
▶▶▶

19. Dans quoi faire tremper une pomme de douche pour en retirer le dépôt calcaire ?
20. Quel objet de cuisine peut servir à ranger stylos et crayons des enfants en les triant ?

Réponses

1. Le chiffon empêchera la formation de buée, une fois frotté sur le pare-brise.
2. Récupérez un écrou sur chacune des trois autres roues et vissez la roue de secours. Vous pourrez ainsi rouler jusqu'au prochain garage.
3. Pour les rendre plus difficiles à voler, en cas de cambriolage.
4. De la paille.
5. Le rosier. La taupe est en effet hémophile : si elle se pique à une épine de rosier, elle mourra d'une hémorragie.
6. Une montre à aiguilles. Orientez la petite aiguille vers le soleil. L'axe situé exactement entre 12 heures et la petite aiguille indique le sud. Attention, pour que le truc fonctionne, il est impératif de régler la montre à l'heure solaire (–1 h en hiver, – 2 h en été).
7. Du beurre.
8. Un bâton de craie.
9. Fixez-la sur le fil électrique de la perceuse avec deux colliers.
10. Plongez-le dans l'eau salée. Si l'œuf flotte, il est avarié.
11. Plonger la cuillère à glace dans l'eau chaude entre chaque boule.
12. Du sucre en poudre.
13. Deux morceaux de sucre. Ils absorberont l'humidité ambiante.
14. Un bouchon de liège, à utiliser comme une gomme.
15. De la cendre de cigarette. Frottez avec un chiffon et rincez abondamment.
16. Du vinaigre blanc. Quelques secondes suffisent pour pouvoir le réutiliser.
17. Déposer au centre du bouton une goutte de vernis à ongles incolore.
18. Un citron coupé en deux.
19. Du vinaigre blanc chaud.
20. Le bac range-couverts.

As'truc



Les questions-réponses proposées dans cette fiche sont extraites du jeu de société *Astruc*, qui permet de découvrir plus de 500 trucs et astuces utiles dans la vie de tous les jours. A vous d'utiliser ces petits secrets pour réussir vos animations, quels que soient l'âge et l'origine sociale ou culturelle de votre public, car ces trucs et astuces ne font appel qu'au bon sens et à l'expérience. Plus qu'un jeu de savoir, c'est un jeu de savoir-faire qui développe la mémoire et la capacité d'adaptation afin de mieux vivre dans son environnement et se débrouiller dans de nombreuses situations grâce au système D.

Le but du jeu est de construire sa propre maison en gagnant les 10 cartes-pièces qui la constituent, tout en évitant les embûches rencontrées dans les couloirs. Pour cela, il faut bien évidemment répondre avec succès aux questions posées. A partir de 10 ans.

En vente par correspondance au prix de 45 euros port compris (chèque libellé à l'ordre de Astruc ou mandat administratif) auprès de : **As'truc**, BP 77, 49800 Brain-sur-l'Authion.

Renseignements par tél. au 02.41.54.00.77 ou sur Internet www.astruc.net

par Anne Royer

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
à partir de **6 ans**
8 ans
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
organiser
bouger
jouer
écrire
saison

Des questions/ réponses inédites prêtes à l'emploi.

LE QUIZ DES CHAMPIONS (7)

Cette série de questions/réponses pour les 6/10 ans, classées par difficulté croissante, servira de base pour une animation ludique du type « Questions pour un champion » ou sera exploitable lors des épreuves d'un grand jeu, par exemple.

Questions

1. Dans quelle forêt habitent Tigrou et ses amis ?

2. Au douzième coup de minuit, le carrosse de Cendrillon se transforme :
- en concombre ?
- en citrouille ?
- en courgette ?

3. Que fait un animal qui hiberne ?
- Il dort tout l'hiver.
- Il devient tout blanc.
- Il part vers un pays froid.

4. Quel personnage de la bande dessinée *Astérix le Gaulois* n'a jamais le droit de participer aux festins ?

5. Je peux dévaler la montagne à 300 km/h. Qui suis-je ?

6. La nuit, par quel astre la Lune est-elle éclairée ?

7. Pour vous ausculter, un médecin utilise :
- un périscope ?
- un stéthoscope ?
- un télescope ?

8. Dans quelle discipline sportive dispute-t-on la coupe Davis ?

9. Quel personnage veut absolument qu'on lui dessine un mouton ?

10. Comment appelle-t-on les signes dont se servaient les Égyptiens pour écrire ?

11. Quels animaux charme-t-on en Inde en jouant de la flûte ?

12. Quel mot désigne à la fois l'extrémité du museau d'un chien et un champignon ?

13. De quels astres dit-on qu'ils possèdent une queue ?

14. Quel pays est relié à l'Angleterre par un tunnel ?

15. Avec quel objet frappe-t-on la balle au base-ball ?

16. Quel nom porte la série de films racontant les aventures de Luke Skywalker, de Dark Vador ou de la princesse Leïa ?

17. Le continent Antarctique est-il recouvert d'une couche de glace d'une épaisseur moyenne de :
- 50 cm ?
- 10 m ?
- 2 km ?

18. Qui se chausse de pointes ?

19. Quelles montagnes séparent la France et l'Espagne ?

20. Comment appelle-t-on un journal paraissant tous les mois ?

Réponses

1. La Forêt des Rêves Bleus.

2. Il se transforme en citrouille, le cocher en un gros rat et les six chevaux en six souris.

3. Il dort tout l'hiver, de manière à survivre aux rigueurs du froid et au manque de nourriture, et ne se réveillera qu'au printemps, en pleine forme.

▶▶▶

▶▶▶

4. Le barde Assurancetourix, qui souhaite à chaque reprise chanter les louanges des deux héros, mais qui se voit à son grand dam ligoté par les habitants à l'écart de la fête.

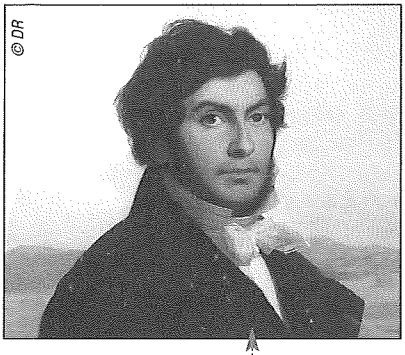
5. Une avalanche.

6. Par le soleil.

7. Un stéthoscope. Un périscope est un instrument qui permet de voir par-dessus un obstacle. Un télescope est un instrument pour observer les astres.

8. Le tennis. La première coupe Davis se déroula du 8 au 10 août 1900, sur les courts en gazon du Longwood Cricket Club de Boston, et opposa les États-Unis aux Iles britanniques.

9. Le Petit Prince, le personnage enfantin créé par Antoine de Saint-Exupéry.



10. Les hiéroglyphes. Jean-François Champollion perça le mystère de l'écriture égyptienne, en septembre 1822, en s'écriant « Je tiens l'affaire ». Il ne confirmera sa découverte sur le sol égyptien qu'en 1828-29.

11. Les serpents.

12. La truffe. On donne le nom de « nez de chien » à la petite truffe malodorante et non comestible, que les rabassiers (ramasseurs de truffes) proposent à leurs chiens, en récompense de leurs efforts.

13. Les comètes. La plus célèbre est celle observée en 1681-82 par l'astronome anglais Halley, et qui passe à proximité du soleil tous les 76 ans.

14. La France. La construction du tunnel sous la Manche nécessita 6 années de travaux, de 1988 à 1994.

15. La batte. Les origines du base-ball sont aujourd'hui encore mal connues : on pense en effet que les Mayas et les Egyptiens y jouaient déjà, il y a quelque deux ou trois mille ans... Quoi qu'il en soit, c'est l'un des sports les plus pratiqués aux États-Unis, et ce depuis son apparition au XIX^{e} siècle.

16. *La Guerre des Étoiles,* de George Lucas. Le premier opus de la série, sorti en salles le 19 octobre 1977, fut remasterisé en 1997, comme les deux autres films qui composaient la trilogie d'origine (*L'Empire contre-attaque* et *Le Retour du Jedi*).

17. 2 km.

18. Une danseuse. Ce sont des chaussons spéciaux à bout rigide.

19. Les Pyrénées. Le pic d'Aneto (3 404 mètres), situé dans le massif espagnol de la Maladetta, est le point le plus élevé de cette chaîne de montagnes.

20. Un mensuel.

Pas un chat en Antarctique

Plus vaste que l'Europe, l'Antarctique est pourtant le seul continent du globe à être totalement inhabité, excepté par quelques scientifiques. Pourquoi ? Tout simplement parce que 98 % de son sol est couvert d'une énorme calotte de glace mesurant, par endroits, plus de 4 km d'épaisseur ! A cela, il faut ajouter qu'il détient le record mondial des températures les plus basses. Celles-ci peuvent, en effet, descendre jusqu'à – 80 °C !

par William Gassien

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
à partir de **8 ans**
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
faire
organiser
bouger
jouer
écrire

FABRIQUER UN MOULIN À EAU (1)

Les moulins à eau sont utilisés depuis l'Antiquité pour moudre le grain, scier les planches ou encore marteler le métal... Pourquoi ne pas revisiter l'histoire en construisant plusieurs moulins à eau ?

A la recherche du lieu

▸ Pour construire un moulin à eau, il vous faut d'abord trouver un ruisseau peu large et peu profond, mais dont le courant soit suffisamment fort pour entraîner les pales sans endommager la construction. Une fois le lieu idéal déterminé, assurez-vous qu'il est permis d'y établir votre chantier, sinon demandez l'autorisation au propriétaire du terrain, en lui précisant bien que vous rendrez les lieux en parfait état.

Un mécanisme simple

▸ Un moulin est constitué d'un axe et de pales qui tournent dans l'eau. L'axe est maintenu d'un bord à l'autre du ruisseau grâce à des supports qui n'entravent pas le mouvement des pales.

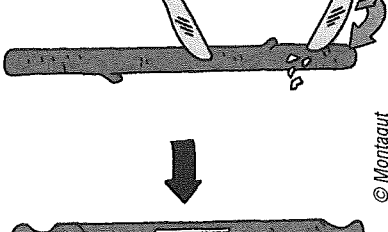
Matériel

▸ Prévoyez :
- un couteau ou un sécateur,
- un marteau et un burin,
- des clous et des vis,
- une scie égoïne,
- de la colle à bois,
- un ciseau à bois.

Réalisation

Le moulin en bois

▸ Nettoyer une tige de bois (aulne, frêne, sapin...), longue de 40 cm et d'un diamètre de 3 cm, qui constituera l'axe central. Puis récupérer plusieurs planchettes de cageot, dans lesquelles seront découpées les pales du moulin. Prévoir aussi deux petites branches en forme de fourche, qui soutiendront l'axe central.



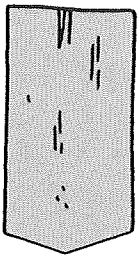
© Montagut

▸ Avec le couteau, creuser des encoches à 2 cm de chaque extrémité de l'axe.

▸ Puis, à l'aide du marteau et du ciseau à bois, creuser au milieu de l'axe 6 fentes, de 8 cm de long, également réparties sur toute la circonférence.

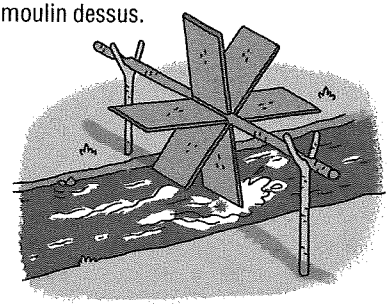
Un projet qui s'intégrera parfaitement dans une réflexion portant sur la production d'énergie.

▸▸▸



▸ Découper 6 pales (7 x 15 cm) dans les planchettes en utilisant la scie. Biseauter légèrement l'une des extrémités de chacune d'elles. Verser de la colle à bois, ou éventuellement de la colle liquide (type colle Scotch), dans les encoches, puis y enfoncer les pales du côté pointu. Laisser sécher.

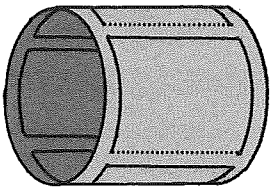
▸ Installer avec soin les supports en forme de fourche dans la rivière, puis poser votre moulin dessus.



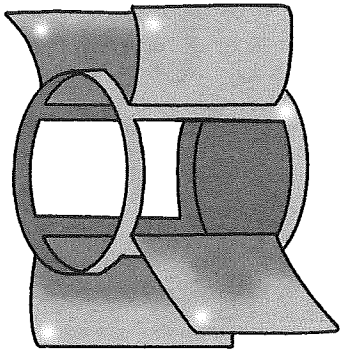
▸ Ne pas oublier d'ajuster la hauteur de la construction, si besoin, de manière à ce que l'extrémité des pales soit immergée de quelques centimètres.

Le moulin en fer

▸ Dans ce cas, les turbines sont réalisées dans deux boîtes de conserve munies d'un fond. Vous pouvez également utiliser des canettes de soda qui seront plus faciles à travailler.



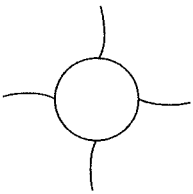
▸ Mesurer et tracer quatre volets dans chaque boîte (voir croquis). Percer un trou à l'aide d'une pointe pour démarrer, puis découper les quatre volets qui seront rabattus vers l'extérieur (découpage effectué avec une petite lame de scie à métaux ou une vieille paire de ciseaux).



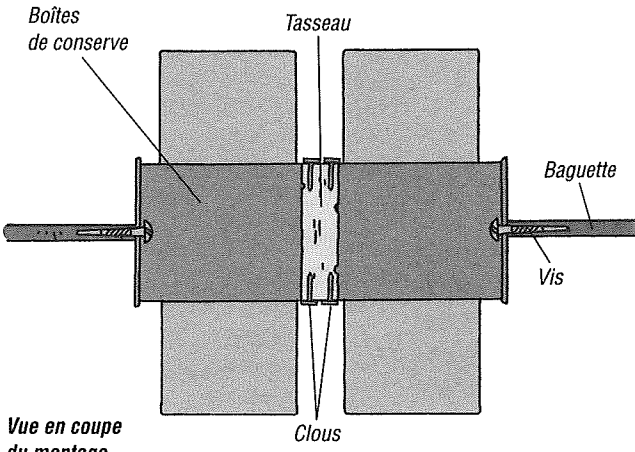
▸ Sur le fond de chaque boîte, visser solidement une baguette de bois ronde, d'environ 15 cm de long et de 2 cm de diamètre. Attention : la baguette ne doit pas tourner autour de la vis.

▸ Enfin, assembler les deux turbines à l'aide d'un tasseau de bois cloué (la longueur du tasseau doit être égale au diamètre des boîtes de conserve moins 2 millimètres).

▸ Il vous suffira ensuite de placer votre moulin sur deux supports en forme de fourche puis de régler sa hauteur.



Emplacement des volets sur la boîte (vue de dessus)



Vue en coupe du montage

par William Gassien

destinataire
animateur
cadre
élu

public
2 ans
4 ans
6 ans
à partir de **8 ans**
10 ans
15 ans
adulte
3e âge
tous publics

thème
réunir
afficher
parler
faire
organiser
bouger
jouer
écrire

FABRIQUER UN MOULIN À EAU (2)

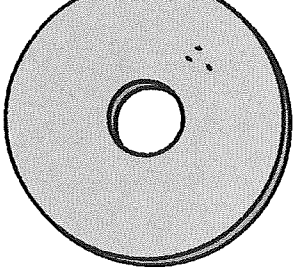
Les moulins à eau sont utilisés depuis l'Antiquité pour moudre le grain, scier les planches ou encore marteler le métal… Pourquoi ne pas revisiter l'histoire en construisant un moulin à eau et une centrale hydroélectrique ?

Un projet qui s'intégrera parfaitement dans une réflexion portant sur la production d'énergie.

Le moulin « cylindre »

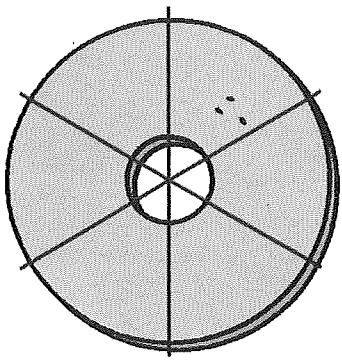
▸ Le moulin « cylindre » est plus complexe à fabriquer, et exige l'emploi d'une scie sauteuse et d'une perceuse équipée d'une scie cloche d'un diamètre de 30 mm. Ce moulin s'avère toutefois plus solide que les deux modèles précédents et plus à même de résister à un fort courant.

▸ Prendre un manche à balai qui servira d'axe central. Tracer dans une planche de contreplaqué, épaisse de 2 cm, deux cercles de 25 cm de diamètre, puis les découper à la scie sauteuse. A l'aide de la perceuse et de la scie cloche, creuser un trou de 30 mm de diamètre en leur centre.

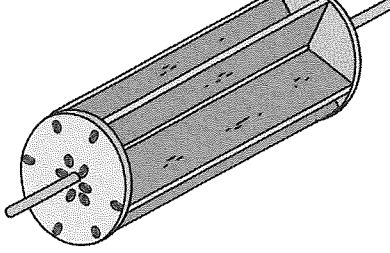


© Montagut

▸ Ensuite, découper 6 planchettes de 30 x 10 cm dans du contreplaqué de 5 mm d'épaisseur.



▸ Sur les deux ronds de bois, tracer l'em placement des planches qui seront espa cées de 60° (6 x 60° = 360°). Clouer les planchettes sur les ronds de bois. Glisse le manche à balai dans le trou situé a centre des ronds, puis le clouer de chaqu côté, pour le fixer.



▶▶|

▶▶▶

◗ Pour finir, installer votre moulin sur les deux supports en forme de fourche et régler la hauteur au mieux.
◗ Note : La scie sauteuse est un appareil dangereux, il faut donc prendre toutes les précautions de sécurité nécessaires lors de son utilisation et ne pas la laisser à la disposition des jeunes.

Une centrale hydroélectrique

◗ Le moulin à eau génère un mouvement, qui peut être exploité pour produire de l'électricité. Il faut pour cela le raccorder à un système d'entraînement de dynamo.

◗ Fixer dans un premier temps la dynamo d'une bicyclette sur un support solide (une planche, de préférence). Puis, dans un second temps, raccorder le moulin et la dynamo à l'aide d'une courroie d'entraînement en caoutchouc (voir croquis). Bien ajuster l'ensemble afin de produire vos premiers milliwatts.
◗ Cette énergie alimentera, par exemple, une ampoule de lampe de poche.